



제 429회 국회 (정기회)
제11차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 전부개정법률안 검 토 보 고

■ 조승래의원 대표발의(의안번호 제2213231호)

2025. 11.

문 화 체 육 관 광 위 원 회
수석전문위원 천우정

목 차

I . 제안경 위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	4
1. 총괄적 검토	4
2. 조문 별 검토	11
가. 용어의 정의(안 제2조)	11
나. 게임문화 진흥 및 이용자 보호(제3장, 안 제17조부터 안 제28조까지)	17
다. 게임진흥원(제4장, 안 제29조부터 제36조까지)	29
라. 등급분류(제5장, 안 제37조부터 제54조까지)	36
마. 영업의 등록 및 허가 등(제6장, 안 제55조부터 안 제69조까지)	58
※ 참고자료	80

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 조승래의원 등 11인

나. 발 의 일 : 2025. 9. 24.

다. 회 부 일 : 2025. 9. 25.

II. 제안이유 및 주요내용

1. 제안이유

국내외적으로 디지털 전환이 가속화됨에 따라 게임은 단순한 여가
선용 및 오락의 수단으로만 여겨져 왔던 시각을 넘어 고유한 문화 및
산업 영역으로서의 가치가 날로 높아지고 있는 상황임.

그런데 현행법은 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화 확립
을 목적으로 제정되었으나 제정 당시와는 게임산업과 이용환경이 현
격하게 변화되었음에도 불구하고 이러한 변화를 적절히 반영하지 못
하고 있는 실정임.

이에 변화하는 게임산업 및 기술 환경에 능동적으로 대응하고 게임
이용자 보호를 강화하기 위한 법적 제도를 정비함으로써 건전한 게임
문화와 지속가능한 게임산업 생태계를 조성하려는 것임.

2. 주요내용

가. 게임물을 게임으로 변경하고 「사행행위 등 규제 및 처벌 특별법」에 따른 사행행위를 게임에서 배제하는 한편, 게임을 특정장소형게임과 디지털게임으로 분류하여 각 게임 성격에 부합하는 규제체계를 마련하고자 함(안 제2조).

나. 문화체육관광부장관은 게임산업의 경쟁력을 강화하고 우수 게임의 개발·제작·유통 등을 촉진하기 위하여 대통령령으로 정하는 중소 게임업자에게 필요한 지원을 할 수 있도록 함(안 제13조).

다. 협회등은 건전한 게임문화를 확립하고 게임 이용자를 보호하기 위하여 게임 자율규약을 정하여 시행하는 등 자율규제를 추진할 수 있고, 국가는 협회등의 자율규제 활동을 지원할 수 있도록 함(안 제23조).

라. 게임을 제작 또는 배급하는 자의 상호, 등급 및 게임내용정보와 게임 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시하도록 함(안 제24조).

마. 게임문화 및 산업의 진흥을 도모하고 게임 이용자를 보호·지원하기 위하여 게임진흥원을 설립하도록 함(안 제29조).

바. 진흥원에 게임관리위원회를 두도록 하고, 게임의 청소년 유해성 및 사행행위 해당 여부 확인 등 불법게임 유통방지를 위한 업무를 하도록 함(안 제32조 및 제34조).

사. 디지털게임의 등급분류는 자율등급분류사업자가 담당하도록 하고, 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가로 등급을 분류함(안 제37조).

아. 게임진흥원은 자율등급분류사업자의 등급분류 결정에 대하여 직권 또는 문화체육관광부장관의 요청에 따라 등급재분류 결정을 하거나 자율등급분류사업자에게 등급을 조정하도록 요구할 수 있음(안 제44조 및 제45조).

자. 특정장소형게임의 등급분류는 게임진흥원이 담당하도록 하고, 전체이용가, 청소년이용불가로 등급을 분류함(안 제52조).

Ⅲ. 검토의견

1. 총괄적 검토

- 국내 게임시장 규모는 2023년 기준 약 22조 9,642억원이며, 세계 게임시장 약 2,051억 달러에서 우리나라는 약 7.8%의 점유율을 차지해 글로벌 4위의 위상을 유지하고 있음. 그러나, 게임이용률은 최근 둔화 조짐을 보이고 있어 지속 가능한 산업 생태계 조성이 요구되는 상황임.¹⁾
- 「게임산업진흥에 관한 법률」은 게임산업의 진흥에 관한 사항을 규정함으로써 게임을 통한 건전한 문화 확립 및 산업 기반조성을 도모하고자 2006년 제정되었으나, 기술의 진화에 따라 급변하는 게임 환경을 제대로 반영하지 못한다는 지적이 있음. 이에 변화하는 환경에 대응하고 게임이용자 보호를 강화하기 위한 목적으로 조문을 정비하여 건전한 게임문화와 지속가능한 산업 생태계를 조성할 필요가 있음.
- 이에 개정안은 ① ‘게임물’을 ‘게임’으로 정의하고 게임을 ‘특정 장소형게임’과 ‘디지털게임’으로 구분하여 각 특성에 맞는 규제체계를 마련하고, ② 중소 게임업자에 대한 지원 근거를 신설하여 게임산업 경쟁력 강화를 도모하며, ③ 게임제작·배급자의 상호, 등급, 게임내용정보 및 확률형 아이템 확률정보 등의 표시

1) 한국콘텐츠진흥원, 「2024 대한민국 게임백서」, 2025.3.

의무를 강화하고, ④ 게임문화 진흥과 이용자 보호를 위한 전문 기관으로 ‘게임진흥원’을 설립하며, ⑤ 진흥원 내에 ‘게임관리위원회’를 두어 불법게임물 유통 방지 및 사행성 여부 확인 업무를 수행하도록 하고, ⑥ 디지털게임의 등급분류는 자율등급분류 사업자가, 특정장소형게임의 등급분류는 게임관리위원회가 각각 담당하도록 하여 등급체계를 이원화함으로써 게임산업의 자율성과 책임성을 조화롭게 확보하려는 것임.

- 개정안은 총 8개 장, 78개 조문으로 구성²⁾되어 있으며, 내용에 따라 구분해보면, ① 총칙 규정, ② 게임산업의 진흥에 관한 사항, ③ 게임문화 진흥 및 이용자 보호에 관한 사항, ④ 게임진흥원에 관한 사항, ⑤ 등급분류에 관한 사항, ⑥ 영업의 등록 및 허가 등에 관한 사항, ⑦ 보칙 및 벌칙 등으로 구분됨.

2) 현행법은 총 7장 68개 조문으로 구성되어 있음.

[개정안의 주요 내용]

구 분	주요 내용
제1장 총칙 (안 제1조~안 제5조)	○ ‘게임’, ‘사행행위 등에 해당하는 게임’, ‘특정장소형게임’과 ‘디지털게임’, ‘온라인게임제공업’ 등 정의 ○ 국가와 지방자치단체의 책무 신설 ○ 게임산업진흥종합계획(5년마다) 수립·시행 ○ 실태조사 관련 자료제출 요구권과의견진술 요청권 신설
제2장 게임산업 진흥 (안 제6조~안 제16조)	○ 게임산업 관련 지원주체를 ‘정부’에서 ‘국가’로 변경 ○ 기술개발에 대한 재정지원 근거 조항 신설 ○ 중소 게임사 정책 융자 지원 근거 조항 신설 ○ 게임산업진흥에 관한 세제 감면 근거 조항 신설
제3장 게임문화 진흥 및 이용자 보호 (안 제17조~안 제28조)	○ 안전하고 건전한 청소년 게임 이용 환경 조성, 차별 없는 게임 이용 환경 조성 추가 ○ 온라인게임의 본인확인 의무 조치와 청소년 게임이용자 법정대리인 동의 확보 의무에서 전체이용가 게임 제외, 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 폐지 ○ 불법게임 유통·제공·제작·반입·광고·선전 등과 관련한 게임관련사업자의 금지의무
제4장 게임진흥원 (안 제29조~안 제36조)	○ 게임문화·산업의 진흥과 규제를 일원화하여 담당하는 ‘게임진흥원’ 설립하고, 게임진흥원에 불법게임의 유통 방지를 위한 게임관리위원회를 설치
제5장 등급분류 (안 제37조~안 제54조)	○ 디지털게임은 자율등급분류사업자로부터 사전 등급분류 ○ 특정장소형게임은 게임관리위원회의 사전 등급분류
제6장 영업의 등록 및 허가 등 (안 제55조~안 제69조)	○ 게임제작업 등의 등록, 일반게임제공업의 허가, 온라인 게임제공업은 등록 대상 ○ 타법에 따라 허가 또는 등록 사업자의 등록 의제 ○ 게임관련사업자 준수사항 및 사후관리 ○ 해외게임사 국내대리인 지정제도 보완
제7장 보칙 (안 제70조~ 안 제73조)	○ 포상금, 수수료, 권한의 위임·위탁, 벌칙 적용에서의 공무원 의제 등 게임 유통 관리의 일반사항
제8장 벌칙 (안 제74조~안 제78조)	○ 벌칙, 과태료 등
부칙	○ 공포 후 1개월이 경과한 날부터 시행 ○ 게임진흥원의 설립준비에 관한 사항, 경과조치 신설

- 개정안과 현행법 조문을 유사한 내용 기준으로 비교하면 다음과 같음.

[현행법 및 개정안의 조문 비교표]

현행법	전부개정안
<제1장 총칙>	
제1조(목적)	제1조(목적)
제2조(정의)	제2조(정의)
	제3조(국가와 지방자치단체의 책무)
제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행)	제4조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행)
제11조(실태조사)	제5조(실태조사)
<제2장 게임산업 진흥>	
제4조(창업 등의 활성화)	제6조(창업 등의 활성화)
제13조(지식재산권의 보호)	제7조(지식재산권의 보호)
제6조(기술개발의 추진)	제8조(기술개발의 추진)
제7조(협동개발 및 연구)	제9조(협동개발 및 연구)
제5조(전문인력의 양성)	제10조(전문인력의 양성)
제9조(유통질서의 확립)	제11조(유통질서의 확립)
제10조(국제협력 및 해외진출 지원)	제12조(국제협력 및 해외진출 지원)
	제13조(중소 게임관련사업자에 대한 지원)
	제14조(게임산업 진흥을 위한 세제지원 등)
제8조(표준화 추진)	제15조(표준화 추진)
제39조(협회등의 설립)	제16조(협회 등의 설립)
<제3장 게임문화진흥및이용자보호>	
제12조(게임문화의 기반조성)	제17조(게임문화의 기반조성)
제14조(이용자의 권익보호)	제18조(이용자의 권익보호)
제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)	제19조(게임이용 교육 지원 등)
제12조의2(게임과몰입의 예방 등)	제20조(게임과몰입의 예방 등)
제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)	제21조(게임과몰입 예방조치)
	제22조(게임관련사업자의 게임이용자 보호)
	제23조(자율규제)
제33조(표시의무)	제24조(표시의무)
제33조의2(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등)	제25조(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등)
제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)	제26조(불법게임의 유통 및 제공 금지 등)

현행법	전부개정안
제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) 제1항	제27조(불법게임 제작 및 반입 금지)
제34조(광고·선전의 제한)	제28조(광고·선전의 제한)
<제4장 게임진흥원>	
	제29조(게임진흥원의 설립 등)
	제30조(진흥원의 정관)
	제31조(유사명칭 사용금지)
제16조(게임물관리위원회) 제1항	제32조(게임관리위원회의 설치 등)
제16조(게임물관리위원회) 제3항~제7항	제33조(위원회의 구성 및 운영)
제16조(게임물관리위원회) 제2항	제34조(위원회의 업무 등)
제17조의3(회의록)	제35조(회의록의 작성 및 공개)
제17조의2(위원의 제척·기피 및 회피)	제36조(위원의 제척·기피 및 회피)
<제5장 등급분류>	
- 제1절 디지털 게임 -	
제21조(등급분류) 제1항, 제2항, 제10항	제37조(디지털게임의 등급분류)
제21조(등급분류) 제5항~제9항	제38조(내용수정신고)
제21조의2(자체등급분류사업자의 지정)	제39조(자율등급분류사업자의 지정)
제21조의3(자체등급분류사업자 등의 준수사항)	제40조(자율등급분류사업자 등의 준수사항)
제21조의4(자체등급분류의 효력)	제41조(자율등급분류의 효력)
제21조의5(해외 게임물의 이용제공)	제42조(해외게임의 이용제공)
제21조의6(자체등급분류사업자의 재지정)	삭제
제21조의7(자체등급분류사업자의 지정취소 등)	제43조(자율등급분류사업자의 지정 취소 등)
제21조의8(직권등급재분류 등)	제44조(직권등급재분류)
제21조의9(등급조정조치 등)	제45조(등급조정조치 등)
제21조의10(등급분류 절차의 간소화)	삭제
제21조의11(시스템등급분류신청자의 준수사항)	삭제
제22조(등급분류 거부 및 통지 등)	제46조(등급분류취소결정 및 통지 등)
제23조(등급의 재분류 등)	제47조(등급의 재분류 등)
제24조(등급분류의 통지 등)	제48조(등급분류의 통지 등)
제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등)	제49조(등급분류 업무의 위탁 등)
제24조의3(등급분류기관의 준수사항)	제50조(등급분류기관의 준수사항)
제24조의4(등급분류기관의 지정취소)	제51조(등급분류기관의 지정취소)
- 제2절 특정장소형 게임 -	
제21조(등급분류) 제1항, 제3항	제52조(특정장소형 게임의 등급분류)
제22조(등급분류 거부 및 통지 등)	
제21조(등급분류) 제5항~제9항	제53조(내용수정신고)
	제54조(등급의 재분류 등)

현행법	전부개정안
<제6장 영업의 등록 및 허가 등>	
제25조(게임제작업 등의 등록)	제55조(게임제작업 등의 등록)
제26조(게임제공업 등의 허가 등)	제56조(일반게임제공업의 허가)
	제57조(등록의 의제)
제27조(영업의 제한)	제58조(허가 또는 등록의 결격사유)
제28조(게임관련사업자의 준수사항)	제59조(게임관련사업자의 준수사항)
제29조(영업의 승계)	제60조(영업의 승계)
제30조(폐업 및 직권말소)	제61조(폐업 및 직권말소)
제31조(사후관리)	제62조(사후관리)
제31조의2(국내대리인의 지정)	제63조(국내대리인의 지정)
제35조(허가취소 등)	제64조(등록 및 허가의 취소)
제38조(폐쇄 및 수거 등) 제1항, 제2항, 제6항	제65조(영업의 폐쇄)
제38조(폐쇄 및 수거 등) 제3항~제6항	제66조(수거 및 폐기)
	제67조(시정조치 등)
제36조(과징금 부과)	제68조(과징금 부과)
제37조(행정제재처분의 효과승계)	제69조(행정제재처분의 효과승계)
<제7장 보칙>	
제39조의2(포상금)	제70조(포상금)
제41조(수수료)	제71조(수수료)
제42조(권한의 위임·위탁)	제72조(권한의 위임·위탁)
제43조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)	제73조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)
<제8장 벌칙>	
제44조(벌칙)	제74조(벌칙)
제45조(벌칙)	제75조(벌칙)
제46조(벌칙)	제76조(벌칙)
제47조(양벌규정)	제77조(양벌규정)
제48조(과태료)	제78조(과태료)
<부칙>	
	제1조(시행일)
	제2조(게임진흥원의 설립준비)
	제3조(게임진흥원의 설립에 따른 경과조치)
	제4조(협회등에 관한 경과조치)
	제5조(다른 법률의 개정)
	제6조(다른 법령과의 관계)

- 게임산업은 차세대 핵심문화산업으로 부가가치가 높은 산업이므로 변화하고 있는 게임산업 환경에 적극적으로 대처하고 게임산업의 진흥을 위한 정책을 체계적으로 추진할 수 있도록 게임에 관한 기본법적 성격을 지니는 동 법을 현실에 맞추어 개정하고자 하는 입법취지는 긍정적인 측면이 있음.
- 다만, ① 게임의 이원화 규제 구조, ② 전체이용가 게임의 법정 대리인 동의의무 면제, ③ 자율등급분류사업자 중심의 등급제도 개편, ④ 게임진흥원 및 게임관리위원회 설립에 따른 관리·감독 권한 재배분 등은 제도운영의 실효성과 책임소재, 기존 기관과의 기능 중복 가능성 ⑤ 경품·사행성 관련 규제 완화 및 영업자 준수 의무 변경 등 개정안의 주요내용에 대한 충분한 논의과정 및 사회적 합의가 선행될 필요가 있음.
- 이하에서는 개정안 조문의 순서대로 신설 또는 변경된 내용을 중심으로 개정안의 취지·효과 및 논의가 필요한 사항을 검토함.

2. 조문별 검토

가. 용어의 정의(안 제2조)

현 행	개 정 안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. "게임물"이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다. 가. 사행성게임물 나. 「관광진흥법」 제3조에 따른 관광사업의 규율대상이 되는 것. 다만, 게임물의 성격이 섞여 있는 테마파크시설은 제외한다. 다. 게임물과 게임물이 아닌 것이 섞여 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것 1의2. "사행성게임물"이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다. 나. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물 가. 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물 다. 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물	제2조(정의) (현행과 같음) 1. "게임"이란 이용자들이 가상의 규칙에 따라서 재미를 추구하거나 문화활동을 할 수 있도록 컴퓨터 프로그램 등 정보처리 기술을 기반으로 제작된 디지털 콘텐츠를 말한다. ----- -----. 가. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조제1호에 따른 사행행위 등에 해당하는 게임으로 대통령령으로 정하는 것 나. ----- ----- 게임의 ----- -----. 다. 게임과 게임이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로 ----- ----- 2. "사행행위 등에 해당하는 게임" ----- ----- 게임 ----- -----. 가. 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적 방법으로 결과가 결정되는 게임 나. ----- ---- 게임 다. ----- ----- 게임

라. 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물

마. 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물

<신 설>

<신 설>

<신 설>

바. 그 밖에 대통령령으로 정하는 게임물

<신 설>

<신 설>

2. “게임물내용정보”라 함은 게임물의 내용에 대한 폭력성·선정성(선정성) 또는 사행성(사행성)의 여부 또는 그 정도와 그 밖에 게임물의 운영에 관한 정보를 말한다.

3. “게임산업”이라 함은 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말한다. 이하 같다)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업을 말한다.

4. “게임제작업”이라 함은 게임물을 기획하거나 복제하여 제작하는 업무를 말한다.

라. -----

게임

마. -----
----- 게임

바. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조제2호에 따른 사행행위영업을 모사한 게임

사. 「복권 및 복권기금법」 제2조 제1호에 따른 복권을 모사한 게임

아. 「전통소싸움경기에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 소싸움을 모사한 게임

바. -----
게임

3. “특정장소형게임”이란 게임 관련 사업자가 특정한 장소의 영업에 제공할 목적으로 제작한 특정한 기기 또는 장치에 설치되어야만 구현 및 이용이 가능하도록 개발 또는 제작된 게임으로서 대통령령으로 정하는 게임을 말한다.

4. “디지털게임”이란 게임 중 특정장소형게임이 아닌 게임을 말한다.

5. “게임내용정보”란 게임의 내용에 대한 폭력성·선정성·사행성 등 청소년에 대한 유해성의 여부 ---
-----게임의-----.

6. “게임산업”이란 게임 또는 게임상품(게임물-----

-----).

7. “게임제작업”이란 게임을 -----

-----.

5. "게임배급업"이라 함은 게임물을 수입(원판수입을 포함한다)하거나 그 저작권을 소유·관리하면서 게임제공업을 하는 자 등에게 게임물을 공급하는 영업을 말한다.

6의2. 제6호의 게임제공업 중 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업은 다음 각 호와 같다.

- 가. 청소년게임제공업 : 제21조의 규정에 따라 등급분류된 게임물 중 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업
나. 일반게임제공업 : 제21조의 규정에 따라 등급분류된 게임물 중 청소년이용불가 게임물과 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업

7. "인터넷컴퓨터게임시설제공업"이라 함은 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다. 다만, 제4호부터 제6호까지, 제6호의2, 제7호 및 제8호에서 규정한 영업 외의 영업을 하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 해당 영업소의 고객이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 경우로서 대통령령으로 정하는 종류 및 방법 등에 따라 게임물을 제공하는 경우는 제외한다.

8. "복합유통게임제공업"이라 함은 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업과 이 법에 의한 다른 영업 또는 다른 법률에 의한 영업을 동일한 장소에서 함께 영위하는 영업을 말한다.

8. "게임배급업"이란 게임을 -----

-----게임-----
-----.

9. "게임제공업"이란 공중이 이 법에 따라서 등급분류를 받은 게임을 이용할 수 있도록 게임 또는 게임이용에 필요한 기기·장치 등을 제공하는 영업으로서 다음 각 목에 해당하는 영업을 말한다.

가. 청소년게임제공업: 특정장소형 게임 중 제52조제1항제1호에 따른 전체이용가 게임만을 -----

나. 일반게임제공업: 특정장소형 게임 중 제52조제1항제2호에 따른 청소년이용불가 게임을 설치하여 청소년이 아닌 자의-----

다. 인터넷컴퓨터게임시설제공업: 컴퓨터 등-----
----- 디지털게임을 -

----- (이하 삭제)

라. 복합유통게임제공업: -----

- 영업

<신 설>

6. "게임제공업"이라 함은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우는 제외한다.

가. 「관광진흥법」에 의한 카지노업을 하는 경우

나. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우

다. 제4호부터 제6호까지, 제6호의 2, 제7호 및 제8호에서 규정한 영업 외의 영업을 하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 해당 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우로서 대통령령으로 정하는 종류 및 방법 등에 의하여 게임물을 제공하는 경우

라. 제7호에 따른 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 경우

마. 제22조제2항의 규정에 따라 사행성게임물에 해당되어 등급분류 거부결정을 받은 게임물을 제공하는 경우

바. 제1호나목 단서에 따른 게임물로서 「관광진흥법」에 따른 테마파크시설을 이용에 제공하는 경우. 다만, 안전성 관리 필요성이 크지 아니한 테마파크시설로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것은 제외한다.

마. 온라인게임제공업: 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 "정보통신망"이라 한다)을 통하여 공중이 디지털게임을 이용할 수 있도록 제공하는 영업. 다만, 가목부터 라목까지에 해당하는 경우는 제외한다.

10. "게임제공업"에-----

-----.

가. (현행과 같음)

나. (현행과 같음)

다. 제7호부터 제9호까지에서----

-----게임을

-----게임을
-----.

라. 제9호다목에 -----

마. 사행행위에 해당하는 게임에

----- 게임을 -----

바. ----- 게임-

-----.

9. “게임물 관련사업자”라 함은 제4호부터 제6호까지, 제6호의2, 제7호 및 제8호의 영업을 하는 자를 말한다. 다만, 제6호다목 및 제7호 단서에 따른 영업을 하는 자는 제28조의 적용에 한정하여 게임물 관련사업자로 본다. 10. “청소년”이란 「청소년 보호법」 제2조제1호에 따른 청소년을 말한다. 11. “확률형 아이템”이란 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상으로 구매하는 게임아이템[유상으로 구매하는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다)과 무상으로 얻는 게임아이템을 결합하여 얻는 게임아이템을 포함한다] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다.	11. “게임관련사업자”란 제7호부터 제9호까지에 따른 ----- ----- 제10호에 ----- 제20조의 ----- 게임관련사업자----- 12. (현행 제10호와 같음) 13. “확률형 아이템”이란 게임 ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----.
---	--

○ 개정안 제2조는 정의 규정으로서, 현행법상의 ‘게임물’을 일반적으로 통용되는 용어인 ‘게임’으로 변경하고, 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따른 사행행위³⁾에 해당하는 게임은 게임의 범위에서 제외하도록 하였음. 한편, ‘사행행위 등에 해당하는 게임’의 예시에 ‘사행행위영업을 모사한 게임’, ‘복권을 모사한 게임’ 및 ‘소싸움을 모사한 게임’을 추가하고 있음.

- 그러나 개정안 제2조제2호에서 ‘사행행위 등에 해당하는 게임’에 대해 별도로 규정하고 있으므로 같은 조 제1호가목은 현행법

3) 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
1. “사행행위”란 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익(이하 “재물등”이라 한다)을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말한다.

과 유사하게 '사행성게임'으로 규정하고, 제2조제2호에서 '사행성게임'에 대해 정의하는 것이 적절하다고 보임.

- 개정안은 '특정장소형게임'과 '디지털게임'의 정의를 신설하고, 양자를 구분하여 규제체계를 달리하도록 하고 있음. 이는 사행성 우려가 높아 상대적으로 강한 규제가 적용되는 '아케이드게임'과, 산업적 진흥 필요성이 큰 '온라인게임'에 대한 관리·지원 체계를 구분하여 운영하려는 취지로 보임.

- 이에 대하여 문화체육관광부는 디지털게임 중에서도 사행심을 조장하거나 사행행위로의 변칙 영업 가능성이 높은 사행성 모사게임은 이미 현행법상 별도의 규제를 받고 있는바, 이러한 유형은 정의 규정에 명시하여 디지털게임과는 구분되는 별도의 규제가 적용될 수 있도록 할 필요가 있다는 의견을 제시하였음.

- 한편, 개정안은 '일반게임제공업'을 '청소년이용불가 게임을 설치하여 제공하는 영업'으로 정의하고 있으나, 문화체육관광부는 현행법상 일반게임제공업의 특징인 '전체이용가 게임과 청소년이용불가 게임을 함께 제공하되 분리하여 관리해야 하는 의무'에 관한 규정을 누락하고 있는 것으로, 현행법 체계를 유지하기 위해 관련 문구의 수정이 필요하다는 의견을 제시하였음.

나. 게임문화 진흥 및 이용자 보호(제3장, 안 제17조부터 안 제28조까지)

현행	개정안
제12조(게임문화의 기반조성) ① 정부는 건전한 게임문화의 기반을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다. 1. 게임과몰입이나 사행성·폭력성· 선정성 조장 등 게임의 역기능을 예방하기 위한 정책개발 및 시행 2. 3. (생략) ② 문화체육관광부장관은 청소년의 게임문화 기반을 조성하기 위하여 제21조제2항제4호의 청소년이용불가 게임물 외의 게임물을 제공하는 게임물 관련사업자에 대한 지원시책을 추진할 수 있다. ③ 제1항 및 제2항에 따른 사업추진 및 지원 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. 제14조(이용자의 권익보호) ① 정부는 게임물을 이용하는 자의 권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다. 1. (생략) 2. 게임물의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제 3. 유해한 게임물로부터의 청소년 보호 <신설> <신설> ② 게임물 관련사업자는 제1항 각 호의	제17조(게임문화의 기반조성) ① 국가----- ----- -----. 1. 게임과몰입 또는 게임으로 인한 기타 부작용----- ----- 2. 3. (현행과 같음) ② ----- ----- 청소년이 이용 가능한 게임을 제공하는 게임관련사업자----- -----. ③ ----- ----- 필요한 ----- -----. 제18조(이용자의 권익보호) ① 국가는 게임 이용자----- ----- -----. 1. (현행과 같음) 2. 게임 ----- ----- 3. 안전하고 건전한 청소년 게임이용 환경 조성 4. 차별 없는 게임이용 환경 조성 5. 그 밖에 게임 이용자 보호를 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항 ② 게임관련사업자는 제1항에 따른

사업 추진에 적극 협력하여야 한다.

제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등) ① 정부는 게임물의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 할 수 있다.

② 정부는 학교교육에서 게임물의 올바른 이용을 위한 교육을 실시하도록 노력하여야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 올바른 게임물 이용에 관한 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 국가교육위원회에 협력을 요청할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 게임물 이용에 관한 교육을 해당 사업과 관련된 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제12조의2(게임과몰입의 예방 등) ① 정부는 게임과몰입이나 게임물의 사행성·선정성·폭력성 등(이하 “게임과몰입등”이라 한다)의 예방 등을 위해 다음 각 호의 정책을 수립·시행하여야 한다.

1. 게임과몰입등의 예방과 치료를 위한 기본계획의 수립·시행
2. 게임과몰입등에 대한 실태조사 및 정책대안의 개발
3. 게임과몰입등의 예방을 위한 상담, 교육 및 홍보활동의 시행
4. 게임과몰입등의 예방을 위한 전문인력의 양성 지원
5. 게임과몰입등의 예방을 위한 전문기관 및 단체에 대한 지원
6. 그 밖에 게임과몰입등의 예방을 위하여 필요한 정책으로 대통령령으로 정하는 사항

② 문화체육관광부장관은 제1항에서 정한 사항의 수행을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임과몰입 예

게임 이용자의 권익 보호 -----.

제19조(게임이용 교육 지원 등) ① 국가는 게임-----.

② 국가는 학교교육에서 게임-----.

③ ----- 게임 ----- 교육부장관에게 -----.

④ ----- 게임 -----.

제20조(게임과몰입의 예방 등) ① 국가는 게임과몰입을 예방하고 건강한 게임이용문화를 확립하기 위하여 -----.

1. 게임과몰입의 예방을 -----
2. 게임과몰입-----
3. 게임과몰입-----
4. 게임과몰입-----
5. 게임과몰입-----
6. ----- 게임과몰입-----

② ----- 제1항 각 호의 업무를 효율적으로 수행하기 ----- 게임과몰입등

방 등을 위한 전문기관을 설립, 지원할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 게임과몰입의 예방 등을 위해 필요한 경우 관계 중앙행정기관, 지방자치단체, 그 밖에 관련 법인 및 단체, 게임물 관련사업자 등에게 협조를 요청할 수 있으며, 협조 요청을 받은 기관·단체 등은 특별한 이유가 없으면 이에 협조하여야 한다.

④ 게임물 관련사업자는 게임과몰입의 예방 등을 위해 제1항에서 정한 정책의 수립·시행에 협력하여야 한다.

제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자[「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공급 중인 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.

1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증
2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보
3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한
4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지

의 예방-----
-----.

③ ----- 게임과몰입등의 예방-----

----- 게임관련사업자 -

----- 없는 한 -----.

④ 게임관련사업자는 게임과몰입등의-----
----- 제1항에 따른 -----
-----.

제21조(게임과몰입 예방조치) ① 온라인 게임제공업을 영위하는 자(이하 “온라인게임제공사업자”라 한다)는 게임 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임 이용 방지조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.

1. 제37조제1항제1호에 따른 전체이용가 이외 게임 이용 시 이용자의 실명·연령 확인 및 본인인증
2. 청소년의 게임 이용자의 제37조제1항제1호에 따른 전체이용가 이외 게임 이용 시 친권자 등 법정 대리인의 동의 확보

<삭 제>

3. ----- 게임-----

-- 게임-----
게임 -----

5. 과도한 게임물 이용 방지를 위한
주의문구 게시

6. 게임물 이용화면에 이용시간 경과
내역 표시

7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한
이용 방지를 위하여 대통령령으로
정하는 사항

③ 제1항의 예방조치를 위한 게임물
의 범위, 방법 및 절차 등에 필요한 사
항은 대통령령으로 정한다.

④ 문화체육관광부장관은 대통령령으
로 정하는 바에 따라 게임물 관련사업
자에게 예방조치와 관련한 자료의 제
출 및 보고를 요청할 수 있다. 이 경우
요청을 받은 자는 특별한 사유가 없으
면 이에 따라야 한다.

⑤ 문화체육관광부장관은 제4항에 따
라 게임물 관련사업자로부터 제출 또
는 보고받은 내용을 평가한 결과 예방
조치가 충분하지 아니하다고 인정하
면 해당 게임물 관련사업자에게 시정
을 명할 수 있다.

⑥ 게임물 관련사업자는 제5항에 따
른 시정명령을 받은 때에는 10일 이내
에 조치결과를 문화체육관광부장관
에게 보고하여야 한다.

⑦ 문화체육관광부장관은 제5항에 따
라 예방조치를 평가하는 경우 관계 중
앙행정기관의 장, 전문가, 청소년, 학부
모 관련 단체로부터 의견을 들을 수 있
으며, 평가 결과를 공표할 수 있다.

<신 설>

4. --- 게임 -----

5. 게임 -----

6. ----- 게임 -----

② 예방조치를 위한 게임-----

-----.

③ -----
----- 온라인게임제공
사업자-----
-----.
-----.

④ ----- 제3항에 따
라 온라인게임제공사업자-----

----- 온라인게임제공사업자에게
-----.

⑤ 온라인게임제공사업자는 제4항에
----- 10 영업일 이내
에 그 명령에 따른 조치결과를 -----
-----.

⑥ ----- 제4항-----

-----.

제22조(게임관련사업자의 이용자 보호) ①
게임관련사업자는 게임 이용자의 피해
를 예방하기 위하여 노력하여야 한다.

② 게임관련사업자는 제1항에 따른
게임 이용자 보호업무를 문화체육관
광부령으로 정하는 기관 또는 협회
등에 위탁할 수 있다.

<신 설>

제33조(표시의무) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임물마다 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물내용정보를 표시하여야 한다.

② 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률 정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시하여야 한다.

③ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 대통령령으로 정하는 게임물에 대하여 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하여야 한다.

④ 제1항부터 제3항까지에 따른 표시

제23조(자율규제) ① 협회등은 건전한 게임문화를 확립하고 게임 이용자를 보호하기 위하여 게임 자율규약을 정하여 시행하는 등 자율규제를 추진할 수 있다.

② 제1항에 따른 게임 자율규약에는 자율규제 내용, 자율규제 준수사항, 자율규제 준수 여부를 판정하는 기구 등에 관한 내용을 포함할 수 있다.

③ 국가는 각 호의 시책을 마련하여 제1항 및 제2항에 따른 자율규제를 위한 활동을 지원할 수 있다.

1. 자율규약의 시행에 대한 지원
2. 제42조제1항에 따른 해외게임을 제작·배급 또는 제공하는 사업자의 자율규약 준수를 유도
3. 그 밖에 자율규약의 준수활동을 지원·확인하기 위해 필요한 사항

제24조(표시의무) ① 게임을 ----- 게임을 ----- 게임을 -----
다 -----
----- 게임의 경우에는 -----
----- 게임내용정보를 -----
-----.

② 게임을 유통시키거-----
----- 게임을 제작-----
----- 게임과 -----

----- 게임 내-----

-----.

③ 게임을 유통시키거-----
----- 게임을 제작 -----
----- 게
임에 대하여 게임-----

-----.

④ ----- 따른 -----

의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제33조의2(확률형 아이템 표시의무위반 행위에 대한 손해배상책임 등) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사업자”라 한다)가 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시(이하 이 조에서 “확률형 아이템 표시의무위반행위”라 한다)함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니하다.

②·③ (생략)

④ 법원은 제3항의 배상액을 정할 때에는 다음 각 호의 사항을 고려하여야 한다.

1. (생략)

2. 확률형 아이템 표시의무위반행위로 인하여 게임물 이용자가 입은 피해 규모

3. 확률형 아이템 표시의무위반행위로 인하여 게임물사업자가 취득한 경제적 이익

4·5. (생략)

6. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

⑤ 문화체육관광부장관은 제33조제2항을 위반한 행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있다.

----- 필요한 -----
-----.

제25조(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등) ① 게임물 -----
----- 게임물 -----
----- “게임사업자”라 -----
----- 제24조제2항을 -----

----- 게임 -----
----- 게임 -----
----- 게임사업자 -----
-----.

②·③ (현행과 같음)

④ -----
-----.

1. (현행과 같음)

2. -----
----- 게임 -----

3. -----
----- 게임사업자 -----

4·5. (현행과 같음)

6. 게임사업자 -----

⑤ ----- 제24조제2항 -----
----- 게임 -----

-----.

제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)

① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다.

1. 제21조제1항 또는 제21조의10제1항에 따라 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
2. 제21조제1항 또는 제21조의10제1항에 따라 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
3. 등급을 받은 게임물을 제21조제2항 각 호의 등급구분을 위반하여 이용에 제공하는 행위
4. 제22조제2항의 규정에 따라 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위
5. 제22조제3항제1호에 따른 등급분류증명서를 매매·증여 또는 대여하는 행위
6. 제33조제1항 또는 제3항을 위반하여 등급 및 게임물내용정보 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위
7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경

제26조(불법게임의 유통 및 제공 금지 등) ① ----- 게임의 건전한 이용 문화를 -----

1. 제37조제1항 또는 제52조제1항에 따른 등급분류를 ----- 게임을 -----
2. 제37조제1항 또는 제52조제1항에 따라 등급분류를 ----- 게임을 -----
-----다만, 제38조제1항 또는 제53조제1항에 따라 내용수정신고를 하고 등급재분류 받기 전까지 유통·이용에 제공하거나 진열·보관한 경우로서 문화체육관광부령으로 정하는 경우는 제외한다.
3. ----- 게임을 제37조제1항 또는 제52조제1항 -----
4. 제40조제1항제3호 및 제52조제3항에 따라 등급분류가 반려·보류 또는 거부되거나 제46조제2항 또는 제52조제5항에 따라 등급분류 결정이 취소된 게임 또는 기기를 유통 또는 이용에 제공하거나 그 -----
5. 제52조제4항제1호에 따른 -----
6. 제24조제1항 또는 제2항의 규정을 ----- 게임내용정보 -----
-----게임의-----
----- 게임을 -----
7. ----- 게임의-----

품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령으로 정하는 게임머니 및 대통령령으로 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위

8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위

9. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위

10. 제9호에 따른 불법행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위

11. 게임물 관련사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위

<신 설>

② 누구든지 다음 각 호에 해당하는 게임물을 제작 또는 반입하여서는 아니 된다.

1. 반국가적인 행동을 묘사하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 국가의 정체성을 현저히 손상시킬 우려가

8. 게임의 -----
----- 게임관련사업자가 -----

--- 및 이를 상습적으로 사용하여 다른 이용자의 게임 이용에 심각한 지장을 초래하는 행위

9. 게임관련사업자가 -----
----- 게임을 -----

----- 다만, 게임물 관련사업자가 사후에 승인하거나 처벌을 원치 않는 경우는 제외한다.

10. -----

11. 게임관련사업자가 -----
----- 게임의 -----

----- 게임의 -----

② 제29조제1항에 따른 게임진흥원은 직권 또는 문화체육관광부장관, 자율등급분류사업자의 요청에 따라 제1항제3호를 위반한 사업자에 대하여 시정방안을 정하여 10일 이내에 이를 수락할 것을 권고할 수 있다.

제27조(불법게임 제작 및 반입 금지)
게임을 -----

1. -----

있는 것 2. <u>존비속에 대한 폭행·살인 등 가족원리의 훼손 등으로 미풍양속을 해칠 우려가 있는 것</u> 3. <u>범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 것</u> 제34조(광고·선전의 제한) ① 누구든지 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니된다. 1. 등급을 받은 <u>게임물의 내용과 다른 내용의 광고를 하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위</u> 2. 등급분류를 받은 <u>게임물의 등급과 다른 등급을 표시한 광고·선전물을 배포·게시하는 행위</u> 3. <u>게임물내용정보를 다르게 표시하여 광고하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위</u> 4. <u>게임물에 대하여 내용정보 외에 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행위</u> ② <u>게임제공업, 인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업을 하는 자는 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물로서 대통령령으로 정하는 광고물을 설치 또는 게시하여서는 아니된다.</u>	----- 2. 「형법」, 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」, 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 등 다른 법률의 규정에 의하여 처벌대상이 되는 행위를 주된 내용으로 하여 <u>미풍양속을 해치거나 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 것</u> 제28조(광고·선전의 제한) ① ----- ----- 1. -----<u>게임의</u> ----- ----- 2. -----<u>게임의</u> ----- ----- 3. <u>게임내용정보를</u> ----- ----- 4. <u>게임에</u> ----- <u>사행행위를 조장하는</u> ----- ----- ② <u>게임관련사업자(다만, 온라인게임제공업을 영위하는 자는 제외한다)는 도박 등의 사행행위가</u> ----- ----- ----- ----- -----
--	--

○ 현행법은 게임과몰입 예방조치로 게임물 관련 사업자에게 모든 등급(전체이용가, 12세 이용가, 15세 이용가, 청소년이용불가)의 게임물에 대하여 본인인증 실시 의무와 법정대리인 동의 확보 의무를 부여하고 있으며, 그 외에도 게임 이용시간 제한, 게임 이용내역의 법정대리인 고지의무 등을 규정하고 있음.

- 개정안 제20조는 게임 이용 시 전체이용가 게임물에 대해서는 본인인증 및 친권자 등 법정대리인의 동의 의무를 면제하고, 청소년 또는 법정대리인이 요청 시 게임 이용시간 등을 제한하도록 한 ‘게임시간 선택제’를 폐지하는 내용을 담고 있음. 이는 휴대전화, 공인인증서, 아이핀, 신용카드 등 본인인증 수단의 확보가 어려운 청소년의 전체이용가 게임물 이용 편의를 제고하고, 불합리하거나 실효성 낮은 규제 개선을 통해 관련 산업을 활성화하려는 취지로 보임.
- 이에 대하여 문화체육관광부는, 개정안이 청소년의 게임접근성을 제고하고 과도한 규제를 완화하려는 취지에는 공감하나, 전체이용가 게임물에 대해 본인인증 및 법정대리인 동의 의무를 모두 면제할 경우 사업자가 이용자의 연령을 파악하기 어려워 청소년 이용자에 대한 과몰입 예방조치로 규정된 법적 의무사항을 제대로 이행하지 못할 우려가 있으므로, 전체이용가 게임에 한하여 본인인증 의무를 면제하는 부분에는 동의하나, 법정대리인 동의 확보 의무는 유지할 필요가 있다는 의견을 제시하였음. 참고로 성평등가족부에서는 전체이용가 게임도 청소년의 게임 과몰입을 유발할 수 있으므로 본인인증과 법정대리인 동의 의무를 면제하는 데 대해서는 신중한 검토가 필요하다는 의견을 제시하였음.

○ 현행법은 등급분류를 받은 내용과 다른 내용의 게임을 유통하거나 이용하는 행위를 금지하고 있음.

- 개정안 제26조제1항제2호는 이에 단서를 신설하여, 내용수정신고를 한 경우 등급재분류를 받기 전까지의 기간 동안에는 등급분류와 다른 내용의 게임을 유통하더라도 면책이 가능하도록 하고 있음.

- 이에 대하여 문화체육관광부는, 등급분류를 받은 내용에 대한 수정신고는 사후신고 절차로서, 신고 이후 결과를 받기 전까지 7일의 기간 동안 해당 게임물의 유통이 가능하므로, 이에 대한 면책조항을 두는 경우 불법 게임의 합법적 유통에 악용될 우려가 있다는 의견을 제시하였음.

○ 현행법은 게임의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 컴퓨터프로그램, 기기 또는 장치를 배포하는 행위를 금지하고 있음.

- 개정안 제26조제1항제8호는 후단을 신설하여, 이러한 프로그램이나 장치를 상습적으로 사용하여 다른 이용자의 게임 이용에 심각한 지장을 초래하는 행위를 금지하고 있음.

- 이에 대하여 문화체육관광부는, 불법프로그램 이용자에 대한 직접적인 처벌은 미성년 게임이용자에게 법 위반 경력을 남길 가능성이 높으므로, 직접 제재보다는 예방교육 강화가 바람직하다

는 의견을 제시하였음.

○ 개정안 제26조제2항은 게임진흥원이 문화체육관광부장관 또는 자율등급분류사업자의 요청에 따라 등급분류와 다른 내용의 게임을 유통하거나 이용하는 사업자에 대한 시정방안을 정하여 10일 이내에 이를 수락할 것을 권고할 수 있도록 하는 규정을 신설하고 있음.

- 이에 대하여 문화체육관광부는, 내용수정신고 이후 등급재분류 결과를 받기까지의 기간은 7일에 불과하여 시정권고의 실효성이 낮으며, 이미 위반행위에 대한 형사처벌 규정이 마련되어 있는 점을 고려할 때 별도의 시정권고 조항을 둘 필요성은 낮다는 의견을 제시하였음.

다. 게임진흥원(제4장, 안 제29조부터 제36조까지)

현행	개정안
<신설>	제29조(게임진흥원의 설립 등) ① 문화체육관광부장관은 게임문화 및 산업의 진흥을 도모하고 게임 이용자를 보호·지원하기 위하여 게임진흥원(이하 “진흥원”이라 한다)을 설립한다.
<신설>	② 진흥원은 법인으로 한다.
<신설>	③ 진흥원은 주된 사무소의 소재지에 설립등기를 함으로써 성립한다.
<신설>	④ 진흥원에는 정관으로 정하는 바에 따라 임원과 필요한 직원을 둔다.
<신설>	⑤ 진흥원은 다음 각 호의 사업을 한다. 1. 게임문화 진흥을 위한 정책 및 제도의 연구·조사·기획 2. 게임산업 진흥을 위한 정책 및 제도의 연구·조사·기획 3. 게임 이용자 보호에 관련된 사업 4. 게임산업 실태조사 및 통계작성 5. 게임산업 관련 전문인력 양성 지원 및 재교육 지원 6. 게임 연구개발사업의 기획·관리·평가 및 성과 확산 등 7. 게임산업 발전을 위한 제작·유통활성화 8. 게임산업의 창업, 경영지원 및 해외 진출 지원 9. 게임산업 활성화를 위한 지원시설의 설치 등 기반조성 10. 국내외 게임 콘텐츠 자료의 수집·보존·활용 11. 게임 역기능 해소 및 건전한 게임 문화 조성 12. 이스포츠의 활성화 및 국제교류 증진

<신 설>

<신 설>

<신 설>

<신 설>

13. 게임산업의 투자 및 용자 활성화 지원

14. 디지털게임의 등급분류 및 사후관리에 관한 사항

15. 디지털게임의 등급분류기준 수립·지원 및 관련 조사·연구

16. 디지털게임의 등급분류 관련 국제교류협력

17. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임 또는 이와 관련된 광고·선전물 등이 제28조를 위반하여 시정권고 대상이 되는지의 여부에 관한 사항

18. 제23조제1항에 따른 자율규제 준수 여부 확인에 관한 사항

19. 제39조제1항에 따른 자율등급분류사업자 및 제49조제1항에 따른 등급분류기관의 관리

20. 그 밖에 진흥원의 설립 목적을 달성하는 데 필요한 사업

⑥ 진흥원은 제5항 각 호에 따른 업무의 수행에 필요한 경우 제39조에 따른 자율등급분류사업자 및 자율등급분류사업자로부터 등급분류를 받은 자에게 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

⑦ 국가 및 지방자치단체는 예산의 범위에서 진흥원의 운영에 필요한 경비를 출연할 수 있다.

⑧ 진흥원에 관하여 이 법에서 규정된 것을 제외하고는 「민법」 중 재단법인에 관한 규정을 준용한다.

제30조(진흥원의 정관) 진흥원의 정관에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 목적

2. 명칭

3. 주된 사무소에 관한 사항

<신 설>

제16조(게임물관리위원회) ① 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하고 불법 게임물의 유통을 방지하기 위하여 게임물관리위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

③ 위원회는 위원장 1명을 포함한 9명 이내의 위원으로 구성하되, 위원장은 상임으로 한다.

④ 위원회의 위원은 문화예술·문화산업·청소년·법률·교육·언론·정보통신·역사 분야에 종사하거나 「비영리민간단체 지원법」에 따른 비영리민간단체에서 활동하는 사람으로서 게임산업·아동 또는 청소년에 대한 전문성과 경험이 있는 사람 중에서 성별 등 대통령령으로 정하는 사항을 고려하여 대통령령으로 정하는 단체의 장이 추천하는 사람을 문화체육관광부장관이 위촉하며, 위원장은 위원 중에서 호선한다.

⑤ 위원장 및 위원의 임기는 3년으로 한다.

⑦ 위원회의 구성·운영에 관하여 필요

4. 임원 및 직원에 관한 사항

5. 이사회의 운영에 관한 사항

6. 제32조에 따른 게임관리위원회에 관한 사항

7. 직무에 관한 사항

8. 재산 및 회계에 관한 사항

9. 정관의 변경에 관한 사항

10. 내부규정의 제정 및 개정·폐지에 관한 사항

제31조(유사명칭 사용금지) 이 법에 따른 진흥원이 아닌 자는 게임진흥원 또는 이와 유사한 명칭을 사용하지 못한다.

제32조(게임관리위원회의 설치 등) 게임의 사행성 확인 등을 통한 불법게임의 유통 방지를 위하여 진흥원에 게임관리위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

제33조(위원회의 구성 및 운영)

① (현행 제3항과 같음)

② 위원회의 위원은 문화예술·문화산업·법률·정보통신 등의 분야에 종사하는 사람 중에서 문화체육관광부장관이 위촉하며, 위원장은 위원 중에서 호선한다.

③ -----과 -----하되, 위원의 결원이 있을 때에는 결원된 날부터 지체 없이 보궐위원을 위촉하여야 하며, 보궐위원의 임기는 전임자의 남은 기간으로 한다.

④ 그 밖에 위원회의 -- 필요한 사항은

한 사항은 위원회규정으로 정한다.

<신 설>

<신 설>

제17조의3(회의록) ① 위원회는 위원회규정으로 정하는 바에 따라 회의록을 작성하여야 한다.

② 제1항의 회의록은 위원회규정으로 정하는 바에 따라 공개한다. 다만, 영업비밀의 보호 등 특별한 사정이 있는 경우에는 위원회의 의결로써 공개하지 아니할 수 있다.

<신 설>

③ 제1항 및 제2항의 규정에 따른 공개의 범위·방법과 절차 등에 관하여 필요한 사항은 위원회규정으로 정한다.

제17조의2(위원의 제척·기피 및 회피)

① 위원회의 위원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사항에 대한 심의·의결에서 제척된다.

1. 위원 또는 그 배우자나 배우자이었던 자가 제21조제1항의 규정에 따른 게임물의 등급분류신청 등 이 법에

대통령령-----.

제34조(위원회의 업무 등) ① 위원회의 업무는 각 호와 같다.

1. 제2조제2호에 따른 “사행행위 등에 해당하는 게임” 여부 확인
2. 제23조제1항에 따른 자율규제 준수 여부 확인에 관한 사항
3. 특정장소형게임의 등급분류 및 사후 관리에 관한 사항
4. 특정장소형게임의 등급분류기준 수립·지원 및 관련 조사·연구
5. 그 밖에 불법게임 유통 방지 등과 관련하여 위원회의 설립 목적을 달성하는데 필요한 업무

② 위원회는 제1항에 따른 판단 결과 사행행위에 해당된다고 판단하면 해당 게임을 사행산업통합감독위원회에 알려야 한다.

제35조(회의록의 작성 및 공개) ① ----

----- 위원회의 규정-----

② ----- 위원회의 규정-----

③ 제2항 단서에도 불구하고 이해관계자가 비공개회의록의 열람을 요청하는 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 이를 제한적으로 열람하게 할 수 있다.

④ 그 밖에 회의록 작성·공개의 범위 및 방법·절차 등에 필요한 사항은 위원회의 규정으로 정한다.

제36조(위원의 제척·기피 및 회피) ①

위원회의 위원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 심의·의결에서 제척된다.

1. -----
해당 사안의 당사자가 되거나 해당 사안에 관하여 공동권리자 또는 의무

<u>따라위원회에 신청(이하 이 조에서 “신청”이라 한다)한 사항</u> <u>2. 위원 또는 그 배우자나 배우자이었던 자와 공동권리자 또는 공동의무자의 관계에 있는 자가 신청한 사항</u> <u>3. 위원과 친족관계에 있거나 친족관계에 있었던 자가 신청한 사항</u> <u><신 설></u> <u><신 설></u> <u><신 설></u> <u>② 신청을 한 자는 위원이 불공정한 의결을 할 우려가 있다고 인정할 만한 상당한 이유가 있는 때에는 그 사실을 서면으로 소명하고 기피신청을 할 수 있다.</u> <u>③ 위원은 제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 사유 또는 제2항의 규정에 따라 기피신청을 할 수 있는 사유에 해당하는 경우에는 스스로 그 사항의 심의·의결을 회피할 수 있다</u> <u>④ 제1항부터 제3항까지에 따른 위원의 제척·기피 및 회피에 관하여 필요한 사항은 위원회규정으로 정한다.</u>	<u>자의 관계에 있는 경우</u> <u>2. 위원이 해당 사안의 당사자와 친족 관계에 있거나 있었던 경우</u> <u>3. 위원이 해당 사안에 관하여 증언이나 감정을 한 경우</u> <u>4. 위원이 해당 사안에 관하여 당사자의 대리인으로서 관여하거나 관여하였던 경우</u> <u>5. 위원이 해당 사안의 대상이 된 처분 또는 부작위에 관여한 경우</u> <u>② 위원회는 직권 또는 당사자의 신청에 의하여 제척의 결정을 한다.</u> <u>③ 당사자는 위원에게 심의·의결의 공정을 기대하기 어려운 사정이 있는 경우 그 사실을 소명하여 기피신청을 할 수 있고, 위원회는 의결로 이를 결정한다.</u> <u>④ 위원은 제1항 또는 제3항의 사유가 있는 경우에는 스스로 해당 사안의 심의·의결을 회피할 수 있다.</u>
--	---

- 현행법상 게임산업 관련 기획·제작 지원, 연구개발사업 기획·관리, 해외진출 지원 등의 업무를 한국콘텐츠진흥원 내 게임신기술본부가 담당하고 있고, 게임물의 등급분류 및 사후관리는 게임물관리위원회가 수행하고 있음.

- 과거에는 별도의 전문기관인 한국게임산업진흥원이 운영되었으나, 2009년 문화산업 전반의 통합적 지원을 위해 한국콘텐츠진흥원으로 통합된 바 있음.
- 개정안은 게임문화 및 산업의 진흥을 도모하고 게임이용자를 보호·지원하기 위하여 ‘게임진흥원’을 설립하도록 하고(안 제29조~제31조), 게임산업 기반조성, 인력양성, 제작·유통 활성화 등의 기능과 함께 디지털게임의 등급분류 및 사후관리 기능을 수행하도록 하고 있음. 또한 게임진흥원 내에 ‘게임관리위원회’를 설치하여 게임의 사행성 확인 및 불법게임 유통 방지를 담당하고, 특정장소형게임의 등급분류와 사후관리 기능을 수행하도록 규정하고 있음.
- 이에 대해 문화체육관광부는 규제와 진흥기구를 합친 기관의 신설은 신중히 검토할 필요가 있다는 입장을 제시하였으며, 그 이유로 ① 진흥과 규제를 동일 기관에서 수행할 경우 조직목표의 상충과 업무 혼란이 예상되는 점, ② 규제 기능은 공정성과 독립성 확보를 위해 합의제 기구(게임물관리위원회)에서 수행하는 것이 타당한 점, ③ 게임산업은 웹툰·드라마·애니메이션 등 타 콘텐츠와의 융합이 활발하여 콘텐츠진흥원의 통합적 지원체계 내에서 종합적으로 진흥할 필요가 있는 점, ④ 정부의 연구개발(R&D) 사업 ‘1부처 1전문기관’ 방침상 별도의 게임전문기

관을 설립해 연구개발 사업을 수행하도록 하는 것은 정부 방침에 어긋나는 점, ⑤ 신규 공공기관 설립에 따른 행정·재정적 부담 및 업계 혼란이 예상되는 점 등을 들고 있음.

- 한편, 문화체육관광부는 게임관리위원회 설치에 대해서는 현행 제도를 유지하되, 위원회 구성·운영 및 청소년 유해성 심의 등 일부 조항을 보완하는 방향으로 수정수용이 가능하다는 입장임.

라. 등급분류(제5장, 안 제37조부터 안 제54조까지)

현행	개정안
<u>제4장 등급분류</u> <u><신설></u> <u>제21조(등급분류) ①</u> 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회 또는 제21조의2제1항에 따라 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다. <u>②</u> 게임물의 등급은 다음 각 호와 같다. 1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임물 2. 12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물 3. 15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물 4. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임물 <u>제21조(등급분류) ①</u> (본문생략) 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물의 경우에는 그러하지 아니하다. 1. 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 <u>제작·배급하는 게임물</u> 2. 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 <u>제작·배급하는 게임물로서</u> 대통령령으로 정하는 것 3. 게임물 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 <u>게임물로서</u> 대통령령으로 정하는 대상·기준과 절차 등에 따른 <u>게임물</u> 4. 영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 <u>게임물로서</u> 대통령령으로 정하는 것. 다만, 제2항제4호에 따른 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외한다.	<u>제5장 등급분류</u> <u>제1절 디지털게임</u> <u>제37조(디지털게임의 등급분류) ①</u> 디지털 게임을 제공하려는 자(이하 “디지털게임제공자”라 한다)는 해당 디지털 게임을 제공하기 전에 제39조에 따른 자율등급분류사업자로부터 그 디지털게임의 내용에 대하여 다음 각 호와 같이 등급분류를 받아야 한다. 1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임 2. 12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임 3. 15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임 4. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임 <u>②</u> 제1항에도 불구하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임의 경우에는 그러하지 아니하다. 1. 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 <u>제작·개발·배급·제공하는 게임</u> 2. 교육·학습·종교·치료 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 <u>제작·개발·배급·제공하는 게임으로서</u> 대통령령으로 정하는 것 3. <u>게임</u> 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 <u>게임으로서</u> 대통령령으로 정하는 대상·기준과 절차 등에 따른 <u>게임</u> 4. 영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 <u>게임으로서</u> 대통령령으로 정하는 것. 다만, 제1항제4호에 따른

④ 위원회는 등급분류를 신청한 게임물에 대하여 사행성게임물 여부를 확인하여야 한다.

⑩ 제1항 및 제2항에 따른 등급분류 기준과 제4항에 따른 사행성 확인 기준 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

<신 설>

⑤ 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정하는 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 사전에 신고하거나 수정 후 24시간 이내에 이를 위원회에 신고하여야 한다. 다만, 수정하는 게임물의 내용이 제1항에 따른 기존의 등급분류 결정(게임물내용정보에 관한 사항을 포함한다)에 영향을 미치지 아니함이 명백한 경우 등 문화체육관광부령으로 정하는 경미한 사항에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

⑥ 제5항 단서에도 불구하고 다음 각 호의 게임물을 수정하는 경우에는 사전에 신고하거나 수정 후 24시간 이내에 이를 위원회에 신고하여야 한다.

1. 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물로서 게임기기의 외관 변경을 제외한 수정 사항이 있는 게임물
2. 게임 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것은 아니나 제2조제1호의2 각 목의 어느 하나에 해당하는 게임물

⑦ 위원회는 제5항에 따라 신고된 내용이 등급의 변경이 필요할 정도의 수정에 해당한다고 판단하는 경우에는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 등급 재분류 대상임을 통보하여야 하며, 통보한 게임물을 새로운 게임물로 간주하여 위원회규정으로 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다.

⑧ 제5항에 따라 게임물의 내용을 수정하

청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임은 제외한다.

<삭 제>

③ 제1항에 따른 등급분류의 기준에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제38조(내용수정신고) ① 디지털게임제공자는 등급분류를 받은 게임의 내용을 수정하는 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 사전에 신고하거나 수정 후 24시간 이내에 이를 자율등급분류사업자에 신고하여야 한다. 다만, 수정하는 게임의 내용이 기존의 등급분류 결정(게임내용정보에 관한 사항을 포함한다)에 영향을 미치지 아니함이 명백한 경우 등 문화체육관광부령으로 정하는 경미한 사항에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

<삭 제>

<삭 제>

<삭 제>

기 전에 신고한 자는 위원회가 게임물의 내용이 신고된 내용과 동일하게 수정되었는지를 확인할 수 있도록 수정한 게임물의 내용을 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 위원회에 제출하여야 한다.

⑨ 제5항부터 제8항까지에 따라 등급의 변경이 필요할 정도의 수정에 해당하면서 새로이 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 내용과 다르게 제공할 경우 위원회에서 직권으로 조사하거나 게임물제공업자 또는 게임물배급업자의 신청에 의하여 등급을 재분류 할 수 있다.

⑫ 제24조의2에 따라 등급분류 업무를 위탁받은 기관(이하 “등급분류기관”이라 한다)의 등급분류 결정이 제10항의 등급분류 기준에 적합하지 아니한 경우 위원회는 직권으로 등급분류를 할 수 있다.

제21조의2(자체등급분류사업자의 지정) ① 문화체육관광부장관은 제2항이 정하는 요건을 갖춘 사업자 중에서 다음 각 호의 사항을 심사하여 자체적으로 등급분류를 할 수 있는 사업자로 3년 이내의 기간을 정하여 지정할 수 있다. 이 경우 문화체육관광부장관은 업무운영에 관한 조건을 부과하여 지정할 수 있다.

1. 자체등급분류 업무운영 계획의 적정성

② 제1항에 따라 지정을 받을 수 있는 사업자의 요건은 다음 각 호와 같다.

1. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 법인일 것

가. 게임제작업, 게임배급업 또는 게임제공업을 영위하는 자(제26조제2항 단서에 따라 정보통신망을 통하여 게임물을 제공하는 자로서 「전기통신사업법」에 따라 신고 또는 등록한 자를 포함한다)로서 최근 3년간 평균 매출액 또는 자본금이 문화체육관광부령으로 정하는 금액 이상일 것

② 제1항의 규정에 따라 내용 수정 신고를 한 게임 중 -----

진홍원----- 게임
제공업자 또는 게임배급업자-----

③ 제39조-----
----- 기관-----
----- 제37조제3항에
따른 ----- 진
홍원은 -----.

제39조(자율등급분류사업자의 지정) ① 문화체육관광부 장관은 다음 각 호에 해당하는 ----- 자율등급분류
업무운영 계획의 적정성-----

<삭 제>

<삭 제>

1. -----

가. ----- 자-----

----- 매출액-----

나. 게임산업 및 게임문화 진흥에 관한 업무를 수행하는 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관 또는 비영리 법인일 것

다. 「방송법」에 따른 종합유선방송사업자, 위성방송사업자이거나 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」에 따른 인터넷 멀티미디어 방송제공사업자일 것

2. 자체등급분류를 할 수 있는 등급분류책임자(지정받고자 하는 법인의 임원 또는 등급분류와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자를 말한다)와 전담인력(업무위탁 계약을 맺은 자를 포함한다)을 둘 것

3. 제3항제2호에 해당하는 게임물에 대한 등급분류의 적정성에 관한 자문의견을 제시하는 소속 직원이 아닌 2인 이상의 전문가를 위촉할 것

4. 자체등급분류 업무의 수행을 위한 온라인 업무처리 시스템(위원회의 시스템과 연계되는 기능을 포함한다)을 구축할 것

5. 최근 3년간 이 법을 위반하여 영업정지 이상의 행정제재 또는 벌금 이상의 형이 확정된 사실이 없을 것

③ 제1항에 따라 지정을 받은 사업자(이하 “자체등급분류사업자”라 한다)가 등급분류를 할 수 있는 게임물은 다음 각 호와 같다. 다만, 제21조제2항제4호에 해당하는 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 제외한다.

1. 게임물을 제공하거나 중개하는 계약(이하 “중개계약”이라 한다. 가입자 정보만을 공유하는 계약은 제외한다)을 맺고 서비스하는 게임물(「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 제2조제3호의 클라우드컴퓨팅서비스로 제공되는 게임물을 포함한다)

나. ----- 공공기관 또는 비영리법인일 것

다. (현행과 같음)

2. 자율등급분류-----
-----등록받고자 -----

3. 제2항제2호에 해당하는 게임-----

4. 자율등급분류 -----
-----진흥원-----

5. (현행과 같음)

② ----- 지정된 사업자(이하 “자율등급분류사업자”-----
----- 게임은 -----
-----. <단서 삭제>

1. 게임을 제공-----

----- 디지털게임(「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 제2조제3호-----
----- 게임을 포함한다)

<신 설>

2. 자체등급분류사업자가 제작한 게임물

④ 자체등급분류사업자가 수행할 수 있는 등급분류 업무는 다음 각 호와 같다.

1. 제21조제1항 각 호 외의 부분 본문에 따른 등급분류 결정 및 통보
2. 제21조제5항부터 제8항까지에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치

⑤ 제1항에 따른 지정(제21조의6에 따른 재지정을 포함한다)에 필요한 절차에 관한 사항과 제2항제2호부터 제5호까지의 규정에 따른 사업자 요건에 관한 세부적인 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제21조의3(자체등급분류사업자 등의 준수 사항) ① 자체등급분류사업자는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제21조제10항에 따른 등급분류기준 또는 위원회와 협약한 별도의 기준(등급표시방법을 포함한다)에 따라 자체적으로 등급분류를 할 것. 다만, 제21조제10항으로 정하는 등급분류기준에 따른 같은 조 제2항제4호에 해당하는 게임물은 제외한다.

2. 제1항에 따른 등급분류 결과를 중개계약을 맺은 사업자로 하여금 표시하게 할 것. 다만, 제21조의5제1항에 따른 등급분류의 경우에는 이를 적용하지 아니한다.

3. 제22조제2항에서 정하는 사유에 해당하는 게임물에 대하여는 등급분류 서비스를 제공하지 아니하고 그 사실을 위원회에 통보할 것

4. 제1항에 따른 등급표시 및 이에 따른 서비스 적합성 여부를 중개계약의 종료일까지 확인하고 중개계약 종료 시

2. 디지털게임제공자가 중개계약을 체결하지 아니하고 자체적으로 제공하는 디지털게임

3. 자율등급분류사업자가 자체적으로 제작한 디지털게임

<삭 제>

③ ----- 지정의 절차와 제1호부터 제5호까지-----

제40조(자율등급분류사업자 등의 준수 사항) ① 자율등급분류사업자-----

1. 제37조제3항에 -----
----- 진흥원과 ----- 등급
분류----- <단서 삭제>

2. -----

---. ----- 제44조제1항-----

3. 제46조제2항에서 정하는 취소사유에 해당하는 게임에 대하여는 등급분류를 반려하거나 보류하고 그 사실을 진흥원에 통보할 것

4. -----

이 사실을 종료일로부터 5영업일 이내에 위원회에 통보할 것

5. 제21조제1항에 따른 등급분류 결정 (게임물내용정보에 관한 사항을 포함 한다) 및 같은 조 제5항부터 제8항까지에 따른 내용수정신고사항이 위원회에 5영업일 이내에 통보될 수 있도록 제21조의2제2항제4호에 따른 시스템 연계를 유지할 것

6. 제21조의8제3항 및 제21조의9제2항에 따른 조치를 이행하고 조치결과를 위원회에 통보할 것

7. 등급분류책임자 및 전담인력은 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 위원회가 실시하는 등급분류 업무에 필요한 교육을 연 4회 이상 받을 것

8. 등급분류 업무와 관련된 위원회의 자료요청에 따른 것

9. 제21조의2제2항제3호에 따라 위촉한 전문가의 활동보고서를 제10호에 따른 평가 실시 1개월 전에 위원회에 제출할 것

10. 자체등급분류 업무수행의 적정성에 관하여 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 위원회의 평가를 연 1회 이상 받고 이에 따른 개선조치를 이행할 것. 다만, 재지정 신청에 따라 재지정 심사를 받은 해당연도에는 자체등급분류 업무수행의 적정성 평가를 재지정심사로 갈음할 수 있다.

11. 제21조의2제4항의 업무를 수행할 때 같은 조 제3항제1호의 게임물과 같은 항 제2호의 게임물을 차별하지 아니할 것

12. 그 밖에 자체등급분류 업무의 적정성 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 준수할 것

진흥원-----

5. 제37조제1항에 따른 -----

---- 제38조제1항에 따른 내용수정신고사항이 진흥원에 5영업일 이내에 통보될 수 있도록 제39조제1항제4호 ---

6. 제44조제3항 및 제45조제2항-----
----- 진흥원-----

7. ----- 전담인력으로 하여금 -----
진흥원이 -----
----- 받도록 할---

8. ----- 진흥원-----

9. 제39조제1항제3호-----
----- 진흥원-----

10. 자율등급분류 업무수행의 적정성 여부에 -----
----- 진흥원-----

----- <단서 삭제>

11. 등급분류 -----
제39조제2항제1호·제2호의 게임-----
제3호의 게임-----

12. ----- 자율등급분류 -----
----- 필요한 -----

② 중개계약을 맺은 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제1항제1호부터 제4호까지, 제6호, 제8호, 제10호 및 제12호의 사항을 준수하기 위한 자체등급분류사업자의 조치에 대하여 협력할 것

2. 제1항제1호에 따라 등급분류된 게임물을 자체등급분류사업자가 아닌 자가 유통하는 경우에 이 사실을 위원회에 통보할 것

③ 위원회는 중개계약이 종료되거나 제2항제2호에 따라 유통되는 게임물에 대하여 등급표시 및 이에 따른 서비스 적합성 여부를 확인하여야 한다.

④ 중개계약 종료 후 자체등급분류사업자가 아닌 자를 통하여 제1항제1호에 따라 등급분류된 게임물을 유통하는 경우 게임물 내용의 수정이 발생하면 위원회에 제21조제5항부터 제8항까지에 따른 신고를 하여야 한다. 이 경우 위원회는 내용수정신고된 게임물을 새로운 게임물로 간주하여 위원회규정으로 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다.

제21조의4(자체등급분류의 효력) ① 자체등급분류사업자로부터 등급분류를 받은 게임물은 위원회의 등급분류를 받은 것으로 본다. 다만, 자체등급분류사업자가 등급분류한 게임물을 다른 자체등급분류사업자가 유통하고자 하는 경우에는 새로이 등급분류를 하여야 한다.

② 자체등급분류사업자 간 등급분류 결과가 서로 다른 게임물을 자체등급분류사업자가 아닌 자가 유통하는 경우 제2조제10호에서 정하는 청소년 기준 연령과의 차이가 적은 연령으로 표시한 등급으로 유통하여야 한다.

③ 정보통신 플랫폼(게임물 이용을 위한 것으로서 정보처리 능력을 가진 전자적 장치 또는 체계를 말한다)의 변경을 위

② ----- 게임관련사업자-----
-----.

1. -----
----- 각 사항-----
----- 자율등급분류사업자-----

2. ----- 게임
을 자율등급분류사업자-----
----- 진흥원-----

<삭 제>

<삭 제>

제41조(자율등급분류의 효력) ① 자율등급분류사업자의 등급분류는 제44조제1항에 따른 진흥원의 등급재분류 결정 또는 제46조제2항에 따른 등급분류 취소 결정이 없는 한 유효하다.

② 자율등급분류사업자 간 -----
- 상이한 게임을 자율등급분류사업자--
----- 제2조
제12호-----

-----.

③ ----- 게임이용-----

하여 게임물의 내용수정이 이루어진 경우 등급의 변경이 필요하지 아니할 정도에 한하여 제21조의3제1항제1호에 따른 등급분류의 효력을 유지한다. 다만, 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물의 경우는 제외한다.

제21조의5(해외 게임물의 이용제공) ① 자체등급분류사업자는 다음 각 호의 요건을 모두 갖춘 경우에 국내에 유통하는 것을 주된 목적으로 하지 아니한 게임물(이하 “해외 게임물”이라 한다)을 이용자에게 제공할 수 있다. 다만, 제21조제2항제4호에 해당하거나 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 제외한다.

1. 자체등급분류사업자는 해외 유통사업자와 해외 게임물의 국내 이용제공에 관한 계약을 체결할 것
2. 자체등급분류사업자가 해외 게임물을 등급분류 할 것
3. 자체등급분류사업자는 이용자가 해외 게임물 이용 시 등급분류 결과를 용이하게 인지할 수 있도록 할 것
4. 자체등급분류사업자는 해외 게임물에 대한 등급분류 결과를 5영업일 이내에 위원회에 통보할 것

② 제1항에 따라 자체등급분류사업자가 등급분류한 해외 게임물은 다른 사업자가 이를 이용자에게 제공할 수 없다.

제21조의6(자체등급분류사업자의 재지정)

① 자체등급분류사업자가 지정기간의 만료 후 계속하여 자체등급분류 업무를 하고자 하는 경우 문화체육관광부장관의 재지정을 받아야 한다.

② 문화체육관광부장관은 다음 각 호의 사항을 심사하여 5년 이내의 범위에서 제1항에 따른 재지정을 할 수 있다.

1. 제21조의2제1항 각 호의 계획에 대한 이행 여부 및 향후 계획의 적정성

----- 게임의 -----
----- 변경을 요-----
--- 한하여 제37조제1항-----
----- . <단
서 삭제>

제42조(해외게임의 이용제공) ① 자율등급
분류사업자-----

----- 게임
(이하 “해외게임”-----
----- . <단서 삭제>

1. 자율등급분류사업자-----
---- 해외게임-----

2. 자율등급분류사업자가 해외게임-----

3. 자율등급분류사업자는 이용자가 해외
게임 -----

4. 자율등급분류사업자는 해외게임-----

- 진흥원-----

② ----- 자율등급분류사업자가
등급분류한 해외게임-----
----- .

<삭 제>

2. 제21조의2제2항제1호가 정하는 기준
의 충족 여부

3. 제21조의2제2항제2호부터 제4호까지
의 운영실적 및 향후 계획의 적정성

4. 제21조의2제2항제5호가 정하는 요건
의 해당 여부

5. 제21조의3제1항제10호의 개선조치 이
행 여부

제21조의7(자체등급분류사업자의 지정취
소 등) ① 문화체육관광부장관은 자체등
급분류사업자가 다음 각 호의 어느 하나
에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하
거나 6개월 이내의 기간을 정하여 제21
조의2제4항에 해당하는 업무의 정지를
명할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는
경우에는 지정을 취소하여야 한다.

1. (생략)

2. 제21조의2제2항에 따른 지정요건을
갖추지 아니한 경우

3. 제21조의3제1항에 따른 준수사항을
위반한 경우

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라
지정을 취소하거나 업무를 정지하는 경
우에는 「행정절차법」에 따른 청문을
실시하여야 한다.

③ 제1항에 따른 지정취소는 자체등급분
류사업자가 지정취소 이전에 한 등급분
류의 효력에 영향을 미치지 아니한다.
다만, 제1항제1호의 사유로 지정취소된
경우에는 그러하지 아니하다.

④ 문화체육관광부장관은 제1항제2호
및 제3호에서 정하는 사유가 발생한 경
우 지정취소 또는 업무정지 명령에 앞서
자체등급분류사업자에게 시정방안을 정
하여 10일 이내에 이를 수락할 것을 권
고할 수 있다.

제43조(자율등급분류사업자의 지정 취소
등) ① ----- 자율등급
분류사업자-----

----- 지정-----

----- 제3
7조제1항 및 제38조-----

----- . -----
----- .

1. (현행과 같음)

2. 제39조제1항-----

3. 제40조제1항-----

② -----
등록-----
----- .

③ -----등록취소는 자율등급
분류사업자-----
----- .
----- 아니하며 진흥원은
제44조제1항에 따라 문화체육관광부장
관의 요청으로 등급재분류 결정을 할 수
있다.

④ ----- 제1항제2호 또
는 제3호의 -----

해당 자율등급분류사업자-----
--- 10영업일 -----
----- .

⑤ 문화체육관광부장관은 자체등급분류사업자가 제4항의 시정방안에 따른 조치를 한 경우에는 제1항의 지정취소 또는 업무정지 명령을 하지 아니할 수 있다.

제21조의8(직권등급재분류 등) ① 자체등급분류사업자가 등급분류한 게임물이 제21조제2항제4호에 해당하거나 제22조제2항에 따른 등급분류 거부 대상이 된다고 판단하는 경우에 위원회는 문화체육관광부장관의 요청 또는 직권으로 등급분류 결정을 하거나 자체등급분류사업자의 등급분류 결정을 취소할 수 있다.

② 위원회는 제1항에 따라 등급분류 결정 또는 취소결정을 한 경우 이를 자체등급분류사업자에게 지체 없이 통보하여야 한다.

③ 자체등급분류사업자는 제2항에 따른 통보를 받은 날부터 지체 없이 이에 따른 조치를 취하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 자체등급분류사업자가 제3항의 조치를 이행하지 아니한 경우 이의 시정을 명할 수 있다.

제21조의9(등급조정조치 등) ① 위원회는 자체등급분류사업자가 등급분류한 결과가 등급분류기준에 현저히 위배되거나 자체등급분류사업자 간의 등급분류결과가 서로 다른 경우 자체등급분류사업자에게 등급을 조정하도록 요구할 수 있다.

② 자체등급분류사업자는 제1항의 요구에 따른 조치를 하여야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 자체등급분류사업자가 제2항의 조치를 이행하지 아니한 경우 이의 시정을 명할 수 있다.

제22조(등급분류 거부 및 통지 등) ① 위원회는 제16조제2항제1호부터 제4호까지의 규정에 따른 업무의 수행을 위하여

⑤ ----- 자율등급분류사업자-----

-----.

제44조(직권등급재분류) ① 자율등급분류사업자가 등급분류한 게임이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에 진흥원은 직권으로 또는 문화체육관광부장관 및 자율등급분류사업자의 요청에 따라 등급재분류 결정을 할 수 있다.

1. 제37조제1항제4호에 해당한다고 판단하는 경우

2. 제46조제2항에 따른 등급결정취소 사유에 해당된다고 판단하는 경우

② 진흥원은 ----- 등급재분류 결정----- 자율등급분류사업자-----
-----.

③ 자율등급분류사업자-----
-----.

④ ----- 자율등급분류사업자-----
-----.

제45조(등급조정조치 등) ① 진흥원은 자율등급분류사업자-----

자율등급분류사업자 간-----
- 상이한 경우에 자율등급분류사업자-----
-----.

② 자율등급분류사업자-----
-----.

③ ----- 자율등급분류사업자-----
-----.

제46조(등급분류취소결정 및 통지 등) ① 진흥원은 제29조제5항제14호부터 16호-----

필요한 경우에는 등급분류를 신청한 자에게 등급심사에 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다.

② 위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정 또는 이 법에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 사행성게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다.

③ 위원회는 등급분류 결정을 한 경우에는 다음 각 호의 서류를 신청인에게 교부하고, 사행성게임물에 해당되어 등급분류를 거부결정한 경우에는 결정의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 한다.

1. 게임물의 해당등급을 기재한 등급분류증명서

2. 등급분류에 따른 의무사항을 기재한 서류

3. 게임물내용정보를 기재한 서류

④ 위원회는 등급분류를 받은 게임물이 제2항의 규정에 따른 등급분류 거부 대상인 사실을 알게 된 때에는 지체 없이 등급분류 결정을 취소하여야 한다.

⑤ 제1항부터 제3항까지에 따른 자료제출요구의 기준·절차·방법, 등급분류 결정, 등급분류 거부결정 및 사행성게임물 결정의 절차, 등급분류증명서의 교부와 게임물내용정보에 포함될 사항 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제23조(등급의 재분류 등)

----- 경우에 자율등급분류사업자 및 자율등급분류사업자로부터 등급분류를 받은 자에게 등급심사와 관련하여 -----.

② 진흥원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에 대하여 등급분류 결정을 취소할 수 있다.

1. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」, 「저작권법」 등 다른 법률의 규정에 의한 금지 행위 또는 처벌대상이 되는 행위에 이용할 목적으로 제작 또는 개발된 게임에 대하여 등급분류를 신청한 자

2. 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 또는 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자

③ 진흥원은 ----- 취소한 경우에는 그 -----

<삭 제>

<삭 제>

<삭 제>

④ 진흥원은 제2항제1호의 사유로 등급분류를 취소한 경우 해당 게임을 사행산업통합감독위원회에 알려야 한다.

⑤ 그 밖에 ----- 취소결정 등에 -----

제47조(등급의 재분류 등) ① 자율등급분

<신 설>

① 위원회 또는 등급분류기관의 제21조에 따른 등급분류 결정 또는 제22조에 따른 등급분류 거부결정에 대하여 이의가 있는 자는 그 결정의 통지를 받은 날부터 30일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 위원회에 이의를 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있다.

<신 설>

② 위원회는 제1항에 따른 이의신청을 받은 때에는 이를 심사하여 그 신청에 이유가 있는 경우에는 신청서 접수일부터 15일 이내에 등급분류를 다시 하고 그 결과를 신청인 또는 대리인에게 통지하여야 하며, 이유가 없는 경우에는 이유없음을 통지하여야 한다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 신청의 절차 및 결정통지 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제24조(등급분류의 통지 등) 위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 결정 또는 취소를 하거나 제24조의3제1호에 따라 등급분류기관으로부터 등급분류 결정 또는 등급분류 취소 결정을 통보받은 경우에는 대통령령으로 정한 행정기관의 장과 제39조에 따른 협회 또는 단체(이하 “협회등”이라 한다) 그 밖에 필요하다고 인정되는 기관·단체에 서면으로 통지하고, 그 내용을 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 공표하여야 한다.

1. 제21조제2항에 따른 등급분류 결정

류사업자의 제40조제1항제3호에 따른 등급분류 반려 및 보류결정에 이의가 있는 자는 그 결정의 통지를 받은 날부터 15영업일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 진흥원에 이의를 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있다.

② 제46조제2항에 따른 진흥원의 등급분류 취소결정-----

----- 진
흥원에 -----
-----.

③ 진흥원은 제1항 및 제2항에 따라 이의신청을 받은 때에는 대통령령으로 정한 외부자문위원회의 의견을 고려하여 이를 심사하되, 디지털게임제공자 등 이의신청인에게 의견 진술의 기회를 주어야 한다.

④ 진흥원은 제1항 및 제2항에 따른 이의신청에 이유가 있다고 인정하는 경우에는 신청이 접수된 날부터 -----
----- 등급을 다시 분류하여 -----
-- 야 하고, 그 신청에 -----
이유 없음-----.

⑤ 그 밖에 이의신청 및 결정통지의 방법·절차 등에 -----
-----.

제48조(등급분류의 통지 등) 진흥원은 -----
----- 제49조제1항에 따른
등급분류기관으로부터 -----

--- 협회등, -----

-----.

1. 제52조에 따른 등급분류 결정, 등급분

또는 제22조제2항의 규정에 따른 사행성게임물의 등급분류 거부결정

2. 제22조제4항에 따른 등급분류 결정의 취소

3. 제23조제2항에 따른 이의신청에 대한 결정

제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ① 위원회는 다음 각 호의 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서는 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 5년 이내의 기간을 정하여 위탁할 수 있다. 다만, 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물에 대한 업무와 게임 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것은 아니나 제2조제1호의2 각 목의 어느 하나에 해당하는 게임물에 대한 업무는 제외한다.

1. 제21조제1항 본문에 따른 등급분류 결정

2. 제21조제5항부터 제8항까지에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치

3. 제22조제1항에 따른 자료(제16조제2항제1호 및 제2호에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 자료로 한정한다) 제출 요구

4. 제22조제2항에 따른 등급분류 거부결정(사행성게임물에 해당되는 게임물은 제외한다)

5. 제22조제3항에 따른 등급분류 결정 관련 서류의 교부

6. 제22조제4항에 따른 등급분류 결정 취소

<신 설>

류 거부 및 취소 결정

2. 제46조제2항-----

3. 제47조제2항-----

제49조(등급분류 업무의 위탁 등) ① 진흥원은 -----

- 기관(이하 “등급분류기관”이라 한다)-
----- 정하여 다음 각 호의 업무를 ---. <단서 삭제>

1. 제37조에 따른 등급분류 결정, 등급분류 거부 및 취소 결정

2. 제38조제1항에 따른 내용수정신고 수리, 등급재분류 -----

3. 제46조제1항에 따른 자료제출 요구

4. 제46조제2항----- 결정 취소

5. 제44조제1항에 따른 직권재분류

<삭 제>

② 문화체육관광부장관은 자율등급분류사업자를 등급분류기관으로 지정할 수 있고 진흥원은 등급분류기관에 제1항 각 호의 업무를 위탁함에 있어 게임의 유형 또는 위탁하는 연령 등급을 선별적으로

<신 설>

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 위탁기간이 만료하기 6개월 전에 등급분류기관의 업무수행이 적정한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 평가하여야 한다.

③ 위원회는 제2항에 따른 평가에서 적정판정을 받은 등급분류기관에 대하여 5년 이내의 기간을 정하여 업무를 재위탁할 수 있다.

제24조의3(등급분류기관의 준수사항) 등급분류기관은 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제21조제1항 본문에 따라 등급분류결정을 하거나 제22조제4항에 따라 등급분류 결정을 취소한 경우 10일 이내에 그 내용을 위원회에 통보할 것

1의2. 제21조의10제2항에 따라 등급분류결과가 입력되거나 같은 조 제3항에 따른 직권에 의한 등급분류 결정 또는 등급분류 결과의 취소를 한 경우 10일 이내에 그 내용을 위원회에 통보할 것

2. 게임물 등급별 등급분류 신청 현황, 등급분류 결정과 등급분류 거부결정 현황·근거 및 게임물별 등급분류 소요기간 등이 포함된 연도별 활동 보고서를 매년 2월 말까지 위원회에 제출할 것

3. 등급분류기관의 임직원은 매년 20시간의 범위에서 위원회가 실시하는 게임물 등급분류 업무에 필요한 교육을 받을 것

4. 등급분류 및 등급 재분류 업무 등과

지정할 수 있다. 다만, 진흥원은 제1항제5호에 따른 업무를 위탁하는 경우에는 해당 게임의 등급을 분류한 자율등급분류사업자인 등급분류기관에게 위탁할 수 없다.

③ 등급분류기관으로부터 등급분류를 받은 게임은 진흥원의 등급분류를 받은 것으로 본다.

④ -----
----- 만료되기 -----
----- 적정한지 여부 -----
-----.

⑤ 진흥원은 제4항-----

-----.

제50조(등급분류기관의 준수사항) -----

-----.

1. 제52조의 규정에 의한 등급분류 결정 또는 등급분류 거부 및 취소 결정을 하는 경우, 제44조제1항에 따른 직권재분류를 하거나 제46조제2항--- 10영업일 --- 진흥원-----

<삭 제>

2. 게임 등급별 -----
----- 반려의 현황, 등급분류를 반려한 사유 및 게임별 -----
----- 진흥원-----

3. ----- 10시간의 범위에서 진흥원이 실시하는 게임 -----

<삭 제>

관련된 의사결정 회의록을 작성할 것

5. 등급분류 업무와 관련된 위원회의 자료 요청에 특별한 사정이 없으면 따를 것

제24조의4(등급분류기관의 지정취소) 문화체육관광부장관은 등급분류기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하거나 6개월 이내의 기간을 정하여 업무정지를 명할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 제24조의2제1항에 따른 지정요건을 갖추지 아니한 경우
3. 제24조의2제2항에 따른 평가에서 부적정판정을 받은 경우
4. 제24조의3에 따른 준수사항을 위반한 경우

<신 설>

<신 설>

<신 설>

<신 설>

4. 위탁받은 등급분류 ----- 진홍원-----

제51조(등급분류기관의 지정취소) ① ---

1. (현행과 같음)

2. 제39조제1항-----

3. 제49조제4항-----

4. 제50조-----

② 제1항에 따른 지정취소는 등급분류기관이 지정취소 이전에 한 등급분류의 효력에 영향을 미치지 아니한다. 다만, 제1항제1호의 사유로 지정취소된 경우에는 그러하지 아니하다.

③ 자율등급분류사업자인 등급분류기관이 지정취소된 경우에 진홍원은 제43조에 따라 자율등급분류사업자의 지정을 취소하거나 6개월 이내의 기간을 정하여 제37조제1항 및 제38조에 해당하는 업무의 정지를 명할 수 있다.

제2절 특정장소형게임

제52조(특정장소형게임의 등급분류) ①

특정장소형게임을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임을 배급 또는 제공하고자 하는 자(이하 “특정장소형게임제공자”라 한다)는 해당 특정장소형게임을 배급 또는 제공하기 전에 위원회로부터 그 게임의 내용에 관하여 다음 각호의 등급분류를 받아야 한다.

<신 설>

<신 설>

<신 설>

다만, 특정장소형게임이 제37조제2항 각호에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임

2. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임

② 위원회는 제34조 제1항 각호의 규정에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 경우에는 등급분류를 신청한 자에게 등급심사에 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다.

③ 위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에 대하여 등급분류 결정을 거부할 수 있다.

1. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 의한 금지 행위 또는 처벌대상이 되는 행위에 이용할 목적으로 제작 또는 개발된 기계, 기관, 용구 또는 컴퓨터프로그램으로서 이 법에 따른 게임에 해당하지 아니하는 것을 대상으로 등급분류를 신청한 자

2. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행기구, 사행성 유기기구, 투전기 등과 결합하거나 또는 그에 설치할 목적으로 제작 또는 개발된 기계, 기관, 용구 또는 컴퓨터프로그램으로서 이 법에 따른 게임에 해당하지 아니하는 것을 대상으로 등급분류를 신청한 자

3. 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 또는 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자

④ 위원회는 등급분류 결정을 한 경우에는 다음 각 호의 서류를 신청인에게 교부하고, 제3항에 따라 등급분류를 거부결정한 경우에는 결정의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 한다.

1. 게임의 해당등급을 기재한 등급분류

<신 설>	<u>증명서</u> 2. 등급분류에 따른 의무사항을 기재한 서류 3. 게임내용정보를 기재한 서류 ⑤ 위원회는 등급분류를 받은 게임이 제3항에 따른 등급분류 거부대상인 사실을 알게 된 때에는 지체 없이 등급분류 결정을 취소하여야 한다.
<신 설>	⑥ 위원회는 특정장소형게임이 사행행위에 이용될 가능성을 확인하고 이를 방지하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 기술심의를 할 수 있다.
<신 설>	⑦ 제1항부터 제4항까지에 따른 등급분류 기준, 자료제출요구의 기준·절차·방법, 등급분류 결정, 등급분류 거부결정의 절차, 등급분류증명서의 교부와 게임내용정보에 포함될 사항 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.
<신 설>	제53조(내용수정신고) ① 특정장소형게임제공자는 위원회로부터 등급분류를 받은 특정장소형게임의 내용을 수정하는 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 수정한 때부터 24시간 이내에 이를 위원회에 신고하여야 한다. ② 위원회는 제1항에 따라 신고된 내용이 등급의 변경이 필요할 정도의 수정에 해당한다고 판단하는 경우에는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 신고자에게 등급재분류 대상임을 통보하여야 하며, 통보한 게임을 새로운 게임으로 간주하여 진흥원규정으로 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다.
<신 설>	제54조(등급의 재분류 등) 위원회 또는 등급분류기관의 제52조에 따른 등급분류 결정 또는 등급거부·취소 결정에 대하여 이의가 있는 자는 위원회에 이의를 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있다. 이 경우 이의신청 및 결정통지의 방법·절차 등에 관하여는 제47조를 준용한다.

- 현행법상 등급분류제도는 게임물을 유통하거나 이용에 제공하려는 자가 게임물관리위원회 또는 자체등급분류사업자로부터 등급분류를 받아야 하며, 이를 통해 게임의 선정성·폭력성·사행성 등을 사전에 심의하여 적정 이용연령을 결정하고 청소년을 보호하는 제도임. 현행 등급은 전체이용가·12세이용가·15세이용가·청소년이용불가 등 4단계로 구분되어 있으며, 게임물관리위원회는 등급분류를 신청한 게임물에 대한 사행성 여부 확인을 의무적으로 수행하고 있음.
- 개정안은 등급분류체계를 ‘디지털게임’과 ‘특정장소형게임’으로 이원화하고, 디지털게임의 등급분류 업무를 민간의 자율등급분류사업자가 담당하도록 하는 한편, 특정장소형게임(아케이드 등)은 공공기관인 게임관리위원회가 등급분류를 수행하도록 함. 또한, 내용수정신고·등급재분류·등급취소 등 후속 절차도 각각의 유형에 따라 구분하여 규정하고 있음.
- 이러한 이원화 체계는 민간의 자율성과 산업의 효율성을 높이는 한편, 공공의 감독 기능을 강화하여 사행성·불법게임을 관리하려는 취지로 보이나, 운영의 실효성과 책임성 확보를 위해 추가적인 검토가 필요한 부분이 있다고 보임.

- 먼저, 개정안 제37조는 디지털게임의 경우, 게임을 제공하려는 자가 자율등급분류사업자로부터 등급분류를 받도록 규정하면서, 현행법상 게임물관리위원회가 등급분류 신청 게임물의 사행성게임물 해당 여부를 확인하도록 한 규정을 삭제하였음.
- 이에 대하여 문화체육관광부는, 디지털게임의 등급분류를 전적으로 민간 자율등급분류사업자에게 맡길 경우, 사행성 모사게임에 대한 관리 공백이 발생할 우려가 있으며, 특히 웹보드게임, 소셜카지노게임, 불법 사행성 PC방게임, 어플방게임 등은 모두 디지털게임에 해당하므로, 자율등급분류사업자가 이들 게임의 사행성 여부를 직접 판단하기는 현실적으로 어렵다고 보았음. 이에 따라 현재 정부가 추진 중인 게임물 등급분류 민간이양 계획에서도 아케이드게임과 사행성 모사게임은 민간이양 대상에서 제외하고 있는 점을 고려할 때, 디지털게임 중 사행성 모사게임에 대해서는 공공기관(게임관리위원회)이 직접 등급분류를 수행할 필요가 있으며, 디지털게임도 사행성 확인이 필요하다는 의견을 제시하였음.
- 현행법은 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정하는 경우 게임물관리위원회에 신고하여야 하나, 내용수정신고 대상이 경미한 사항에 해당하는 경우에는 내용수정신고를 면제하면서도, 아케이드게임과 사행성 모사게임은 면제의 예외로 규정하고 있음.

- 개정안 제38조제1항단서는 이러한 구체적 예외 규정을 두지 않고, 경미한 수정사항은 내용수정신고를 면제하도록만 규정하고 있음.
- 이에 대하여 문화체육관광부는, 디지털게임 중 사행성 모사게임은 등급분류 이후 개·변조를 통해 불법 사행성 PC방 등에서 사용될 가능성이 높으므로, 안전장치 마련이 필요하다고 보았음.⁴⁾ 또한, 내용수정신고의 실효성 확보를 위하여 사전신고 시 자료 제출의무를 명시할 필요가 있다는 의견을 제시하였음.
- 현행법은 게임물관리위원회 외에도 일정 요건을 갖춘 사업자를 자체등급분류사업자로 지정하여 게임물의 등급분류 업무를 수행할 수 있도록 하고 있으며, 지정요건·업무기준·재지정 절차 등을 문화체육관광부령으로 정하고 있음.
- 개정안은 이를 확대하여 디지털게임의 등급분류를 전적으로 자율등급분류사업자가 담당하도록 하고, 문화체육관광부장관이 일정 요건을 갖춘 사업자를 3년 이내 기간을 정하여 자율등급분류사업자로 지정할 수 있도록 규정하고 있음(안 제39조). 또한 자율등급분류사업자의 준수사항, 지정취소, 재분류 및 조정조치, 등급취소결정 및 통지, 등급분류 업무의 위탁 등 세부 절차를 규정함으로써 민간 중심의 등급분류체계를 구축하려는 것임.

4) 문화체육관광부에 따르면, 현재 불법 사행성 pc방은 8,600여개(추정)로 매우 만연한 상황이며, 이들은 정상적으로 등급분류 받은 게임물을 불법 개·변조하여 영업에 사용함.

- 이에 대하여 문화체육관광부는 제도의 실효성과 사행성 관리체계 유지를 위해 일부 조항의 보완이 필요하다는 의견을 제시하였음.
- 자율등급분류사업자 지정 요건과 관련하여, 매출액 외에 자본금 요건을 추가하도록 한 법 개정(2025. 4. 8.) 취지를 반영할 필요가 있음.
- 현행법과 같이 재지정 심사를 받은 연도에는 업무적정성 평가를 재지정 심사로 갈음할 수 있도록 하는 단서조항과, 중개계약 종료 시 위원회가 사후관리(등급표시 확인, 내용수정신고 의무)를 수행할 수 있도록 하는 조항을 추가할 필요가 있음.
- 자율등급분류사업자가 등급분류한 게임의 개·변조나 사행적 변질 방지를 위한 사후관리체계가 필요함.
- 자율등급분류사업자의 운영사항을 심사하여 5년 이내로 재지정할 수 있는 근거를 둘 필요가 있음.
- 자율등급분류사업자가 행정기관이 아니므로, 진흥원에 등급재분류 요청을 할 수 있도록 한 조항은 삭제할 필요가 있음.
- 금지 또는 처벌대상 행위에 ‘이용할 목적’으로 제작·개발된 게임에 대해 등급분류를 신청한 경우를 등급취소로 규정하고 있으나 현실적으로 ‘이용할 목적’의 입증이 어려워 수정이 필요

하며, 타법 뿐 아니라 이 법에 의하여 금지 또는 처벌대상이 되는 행위도 취소대상에 추가할 필요가 있음.

- 등급분류 업무위탁의 범위 중 사행성 모사게임과 등급취소 권한은 위원회에 한정하고, 이의신청에 따른 등급재분류 절차를 추가할 필요가 있음.
- 등급분류기관의 준수사항에 간소화 시스템 입력결정 및 등급취소 통보 의무를 추가할 필요가 있음.

마. 영업의 등록 및 허가 등(안 제55조부터 안 제69조까지)

① 영업의 등록 및 허가(안 제55조~제58조)

현행	개정안
제25조(게임제작업 등의 등록) ① 게임제작업 또는 게임배급업을 영위하고자 하는 자는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 등록하지 아니하고 이를 할 수 있다. 1. 국가 또는 지방자치단체가 제작하는 경우 2. 법령에 의하여 설립된 교육기관 또는 연수기관이 자체교육 또는 연수의 목적으로 사용하기 위하여 제작하는 경우 3. 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제4조에 따른 공공기관이 그 사업의 홍보에 사용하기 위하여 제작하는 경우 4. 그 밖에 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기를 제작하는 경우 등 대통령령이 정하는 경우 ② 제1항에 따라 등록한 자가 문화체육관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 변경등록을 하여야 한다. ③ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제2항에 따른 변경등록의 신청을 받은 날부터 15일 이내에 변경등록 여부를 신청인에게 통지하여야 한다.	제55조(게임제작업 등의 등록) ① 게임제작업, 게임배급업 또는 게임제공업(일반게임업은 제외한다)을 ----- 시장·군수등에게 ----- . 다만, 온라인게임제공업을 영위하려는 자가 「전기통신사업법」에 따라 신고 또는 등록을 한 경우(같은 법 제22조제5항제1호에 해당하는 자는 제외한다)에는 이 법에 따른 등록을 한 것으로 본다. ② ----- -- 제1항에 따른 등록을 하지 아니하고 게임을 제작, 배급 또는 제공할 수 있다. 1. (현행과 같음) 2. (현행과 같음) 3. 공공기관----- 4. (현행과 같음) ③ (현행과 같음) ④ 시장·군수등은 제3항에-----

④ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 제3항에서 정한 기간 내에 변경등록 여부 또는 민원 처리 관련 법령에 따른 처리기간의 연장을 신청인에게 통지하지 아니하면 그 기간(민원 처리 관련 법령에 따라 처리기간이 연장 또는 재연장된 경우에는 해당 처리기간을 말한다)이 끝난 날의 다음 날에 변경등록을 한 것으로 본다.

⑤ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항 또는 제2항의 규정에 의한 등록 또는 변경등록을 받은 경우에는 신청인에게 등록증을 교부하여야 한다.

⑥ 제1항부터 제5항까지의 규정에 따른 등록 및 변경등록의 절차 및 방법, 등록증의 교부 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제26조(게임제공업 등의 허가 등) ① 일반게임제공업을 영위하고자 하는 자는 허가의 기준·절차 등에 관하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장의 허가를 받아 영업을 할 수 있다. 다만, 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제36조제1항제1호가목의 주거지역에 위치하여서는 아니 된다.

<신 설>

② 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하고자 하는 자는 문화체육관광부령으로 정하는 시설을 갖추어 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 정보통신망을 통하여 게임물을 제공하는 자로서 「전기통신사업법」에 따라 신고 또는 등록을 한 경우에는 이

⑤ 시장·군수등이 제4항에서 -----

⑥ 시장·군수등은 제1항 또는 제3항에 따른 -----

⑦ 그 밖에 등록·변경등록의 기준 -----

제56조(일반게임제공업의 허가) ① ----

시장·군수등의 허가를 받아야 한다.

② 시장·군수등은 제1항에 따른 허가를 하는 때에는 필요한 조건을 붙일 수 있다.

<삭 제>

법에 의하여 등록한 것으로 본다.

③ 복합유통게임제공업을 영위하고자 하는 자는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 제2항에 따라 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 등록을 한 자가 복합유통게임제공업을 영위하고자 하는 때에는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.

④ 제1항부터 제3항까지에 따라 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자가 문화체육관광부령으로 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 변경허가를 받거나 변경등록 또는 변경신고를 하여야 한다.

⑤ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제3항 단서에 따른 신고 또는 제4항에 따른 변경허가·변경등록의 신청을 받거나 변경신고를 받은 날부터 15일 이내에 신고수리 또는 변경허가·변경등록·변경신고수리 여부를 신청인에게 통지하여야 한다.

⑥ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 제5항에서 정한 기간 내에 신고수리 또는 변경허가·변경등록·변경신고수리 여부나 민원 처리 관련 법령에 따른 처리기간의 연장을 신청인에게 통지하지 아니하면 그 기간(민원 처리 관련 법령에 따라 처리기간이 연장 또는 재연장된 경우에는 해당 처리기간을 말한다)이 끝난 날의 다음 날에 신고수리 또는 변경허가·변경등록·변경신고수리를 한 것으로 본다.

⑦ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항부터 제

<삭 제>

③ 제1항에-----
받은-----

----- 변경허
가를 받아야 한다.

④ 시장·군수등은 제3항에 따른 변
경허가의 신청을-----

----- 변경허가여부를

⑤ 시장·군수등이 제4항에서-----

----- 변경허가

----- 변경허가를
한 것으로 본다.

⑥ 시장·군수등은 제1항 및 제3항
의 규정에 따른-----

4항까지의 규정에 따른 허가·변경 허가를 하거나 등록·변경등록 또는 신고·변경신고를 받은 경우(제6항에 따라 신고수리 또는 변경허가·변경등록·변경신고수리를 한 것으로 보는 경우를 포함한다)에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 신청인에게 허가증 또는 등록증·신고증을 교부하여야 한다.

<신 설>

<신 설>

----- 하는 경우(제5항에 따라 변경허가를 한 것으로 보는 경우를 포함한다)에는-----
----- 허가증
을 교부하여야 한다.

⑦ 그 밖에 허가·변경허가의 기준, 절차 및 방법, 허가증의 교부 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제57조(등록의 의제) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자가 동일한 사업장 내에서 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 하려는 경우에는 제55조제1항에 따른 등록을 한 것으로 본다. 다만, 사업 개시일부터 30일 이내에 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 시장·군수등에게 그 사실을 통지하여야 한다.

1. 「관광진흥법」 제4조제1항에 따라 휴양 콘도미니엄업의 등록을 한 자
2. 「관광진흥법」 제5조제2항에 따라 테마파크업의 허가를 받은 자
3. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제36조제1항에 따른 영화상영관의 등록을 한 자
4. 「청소년활동 진흥법」 제11조제3항에 따라 청소년수련시설의 설치·운영 허가를 받은 자
5. 「유통산업발전법」 제8조제1항에 따라 대규모점포의 등록을 한 자
6. 「체육시설의 설치·이용에 관한 법률」 제19조에 따라 체육시설업의 등록을 한 자
7. 그 밖에 대통령령으로 정하는 사업자

② 제1항 각 호의 사업자는 사업장의 시설기준과 준수사항 등에 관하여 이 법에서 정한 사항을 따라야 한다.

제27조(영업의 제한) 제25조 및 제26조
조에 따른 허가를 받거나 등록 또는
신고를 하고자 하는 자가 다음 각
호의 어느 하나에 해당하는 경우에는
제25조 또는 제26조의 규정에 따
른 허가를 받거나 등록 또는 신고를
할 수 없다.

1. 제35조제1항부터 제3항까지 및 제38조제1항에 따라 영업폐쇄명령 또는 허가·등록 취소처분이나 폐쇄 및 수거 등 조치를 받은 후 1년이 지나지 아니하거나 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 자(법인의 경우에는 그 대표자 또는 임원을 포함한다)가 같은 업종을 다시 영위하고자 하는 경우
2. 제35조제1항부터 제3항까지 및 제38조제1항에 따라 영업폐쇄명령 또는 허가·등록 취소처분이나 폐쇄 및 수거 등 조치를 받은 후 1년이 지나지 아니하거나 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 경우에 같은 장소에서 그 영업과 같은 업종을 영위하고자 하는 경우
3. 「청소년 보호법」 제2조제5호가 목에 따른 청소년 출입·고용금지업소를 영위하는 자가 복합유통계림제공업을 하고자 하는 경우

<신 설>

<신 설>

<신 설>

제58조(허가 또는 등록의 결격사유) 다
음 각 호의 어느 하나에 해당하는
자는 제55조에 따른 등록을 하거나
제56조에 따른 허가를 받을 수 없다.

1. 제64조제1항, 제65조제1항 또는 제
66조제1항에 -----

-----로서-----

2. 제64조제1항, 제65조제1항 또는 제
66조제1항에 -----

-----자로서-----

3. -----

-----의 경영을 업으로 하는 자로서
같은 장소에서 청소년게임제공업 또
는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을
하고자 하는 자
4. 이 법을 위반하여 금고 이상의 실
형을 선고받고 그 집행이 끝난 날
또는 집행을 받지 아니하기로 확정
된 날부터 2년이 지나지 아니한 자
5. 이 법을 위반하여 금고 이상의 형의
집행유예를 선고받고 그 유예기간
중에 있는 자
6. 제4호 또는 제5호의 사람이 대표자,
임원, 지배인으로 근무하는 법인

- 개정안 제55조부터 제56조까지는 현행법상 게임제작업과 게임제공업으로 분산된 등록·허가 규정을 통합하여 법체계를 정비하고, 온라인게임제공업을 독립된 등록대상으로 명시하였으며, 일반게임제공업의 허가 시 공익상 필요한 조건을 부과할 수 있도록 한 것임.
- 이는 디지털 시대의 산업 환경변화를 법률에 반영하고, 청소년 보호와 사행성 방지 등 행정적 목적 수행에 필요한 근거를 마련한 것으로 특별한 문제가 없는 것으로 보임.
- 개정안 제57조는 휴양콘도미니엄업의 등록, 테마파크업의 허가, 영화상영관 등록 등 타 법률에 따라 허가 또는 등록을 한 사업자가 동일한 장소에서 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 하려는 경우, 이 법상의 등록을 한 것으로 간주하되, 사업 개시일부터 30일 이내에 시장·군수 등에게 그 사실을 통지하고, 사업장의 시설기준과 준수사항 등은 이 법을 따르도록 규정하고 있음.
- 그러나 다른 법률에서 허가 또는 등록을 받은 사업자가 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 시설기준(예: 공간 구획, 유해물 차단장치 등)을 자동으로 충족한다고 보기 어려운바, 등록 의제 후 절차를 단순한 ‘통지’로 간소화하는 것은 행정기관이 사전에 시설기준 충족 여부를 확인할 수 없게 되어 관리상의 공백이 발생할 우려가 있음.

- 이에 대해 문화체육관광부는, 타법 허가·등록 사업자의 시설기준 충족 여부가 보장되지 않고 행정청의 사전 확인 절차가 배제될 우려가 있으며, 게임제공업소 이외의 영업소가 대형 게임제공업소로 변질될 가능성이 존재한다는 점 등을 들어 개정안은 신중한 검토가 필요하다는 의견을 제시하였음.

② 사업자 준수사항 및 관리 등(안 제59조~제69조)

현행	개정안
제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다. 2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것 6. 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것. 다만, 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니하여도 음란물 및 사행성게임물을 접속할 수 없게 되어 있는 경우에는 그러하지 아니하다. 2의2. 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하지 아니할 것 3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령으로 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다. 8. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항을 준수할 것 <신 설> 1. 제9조제3항에 따른 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것	제59조(게임관련사업자의 준수사항) ① 게임관련사업자는 ----- ----- 1. 게임을 이용하여 도박 등의 사행행위를 ----- -----방치하지 아니할 것 2. 인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업을 영위하는 자는 게임 ----- -----음란물 등의----- -----, 음란물 등의 ----- -----음란물 등을 ----- -----. 3. ----- -----사행성을 ----- ----- <삭 제> <삭 제> ② 특정장소형게임을 제작·배급 또는 제공하는 게임관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다. 1. 제11조제3항에 ----- -----

4. 제2조제6호의2가목의 규정에 따른
청소년게임제공업을 영위하는 자는
청소년이용불가 게임물을 제공하지
아니할 것

7. 대통령령으로 정하는 영업시간 및
청소년의 출입시간을 준수할 것

5. 제2조제6호의2나목의 규정에 따른
일반게임제공업 또는 제2조제8호에
따른 복합유통게임제공업(「청소년
보호법」에 따라 청소년 출입을 허
용하는 경우는 제외한다)을 영위하
는 자는 게임장에 청소년을 출입시
키지 아니할 것

<신 설>

3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조
장하지 아니할 것. 다만, 청소년게
임제공업의 전체이용가 게임물에
대하여 대통령령으로 정하는 경품
의 종류(완구류 및 문구류 등. 다
만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제
외한다)·지급기준·제공방법 등에
의한 경우에는 그러하지 아니하다.

2의2. 게임머니의 화폐단위를 한국은
행에서 발행되는 화폐단위와 동일
하게 하는 등 게임물의 내용구현
과 밀접한 관련이 있는 운영방식
또는 기기·장치 등을 통하여 사
행성을 조장하지 아니할 것

8. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관
하여 필요한 사항으로서 대통령령
으로 정하는 사항을 준수할 것

5의2. 인터넷컴퓨터게임시설제공업을
영위하는 자는 이용자가 제21조제
2항 각 호의 등급구분을 위반하여

2. 게임을 이용하여 사행행위가 이루
어지고 있다는 사실을 인지한 경우
에는 형사고발 등의 조치를 할 것

3. -----
-----게임을 -----

4. (현행과 같음)

5. 일반게임제공업 또는 복합유통게
임제공업-----

6. 게임의 버튼 등 입력장치를 대신
조작하게 하여 자동으로 게임 이용
·집행이 가능하도록 하는 기기·
장치 등을 제공하거나 이용하게 하
지 아니할 것

7. -----
-----게임의 이
용 결과와 무관한 일반적인 홍보·
판촉을 위한 경품 및 청소년게임제
공업의 전체이용가 게임에 대하여

-----.

8. (현행과 같음)

9. (현행과 같음)

<삭 제>

게임물을 이용하지 아니하도록 할 것

② 게임물 관련사업자는 제1항제5호 · 제5호의2의 사항 및 같은 항 제7호 중 청소년의 출입시간에 관한 사항을 준수하기 위하여 필요한 경우 출입자 또는 이용자에게 주민등록증(모바일 주민등록증을 포함한다) 또는 그 밖의 연령을 확인할 수 있는 증표의 제시를 요구할 수 있으며, 정당한 사유 없이 증표를 제시하지 아니하는 사람에게는 게임장 출입을 제한할 수 있다.

제29조(영업의 승계) ① 제25조 또는 제26조에 따라 허가를 받은 영업자 또는 등록·신고를 한 영업자가 그营业을 양도하거나 사망한 때 또는 그 법인의 합병이 있는 때에는 그 양수인·상속인 또는 합병 후 존속하는 법인이나 합병에 의하여 설립되는 법인은 그 영업자의 지위를 승계한다.

② 제30조에 따른 폐업신고에 의하여 허가가 취소되거나 등록 또는 신고가 말소된 자가 1년 이내에 폐업한 장소에서 같은 업종으로 다시 허가를 받거나 등록 또는 신고를 하고자 하는 경우에는 해당 영업자는 폐업신고 전의 영업자의 지위를 승계한다.

③ 「민사집행법」에 의한 경매, 「채무자 회생 및 파산에 관한 법률」에 의한 환가나 「국세징수법」·「관세법」 또는 「지방세징수법」에 의한 압류재산의 매각 그 밖에 이에 준하는 절차에 따라 영업자의 시설·기구(대통령령으로 정하는 주요시설 및 기구를 말한다)의 전부를 인수한 자는 그 영업자의 지위를 승계한다.

④ 제1항부터 제3항까지에 따라 영

<삭 제>

제60조(영업의 승계) ① 제55조부터 제57조까지에-----

② 제61조에-----

③ (현행과 같음)

④ -----

업자의 지위를 승계받은 자는 관할 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.

⑤ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제4항에 따른 신고를 받은 날부터 15일 이내에 신고수리 여부를 신고인에게 통지하여야 한다.

⑥ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 제5항에서 정한 기간 내에 신고수리 여부 또는 민원처리 관련 법령에 따른 처리기간의 연장을 신고인에게 통지하지 아니하면 그 기간(민원처리 관련 법령에 따라 처리기간이 연장 또는 재연장된 경우에는 해당 처리기간을 말한다)이 끝난 날의 다음 날에 신고를 수리한 것으로 본다.

제30조(폐업 및 직권말소) ① 제25조 또는 제26조에 따라 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자가 영업을 폐지한 때에는 폐지한 날부터 30일 이내에 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 관할 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 폐업신고를 하여야 한다. 다만, 제35조, 제36조 및 제38조에 따른 영업정지 등 행정제재 처분 기간과 그 처분을 위한 절차가 진행 중인 기간(「행정절차법」 제21조에 따른 처분의 사전 통지 시점부터 처분이 확정되기 전까지의 기간을 말한다) 중에는 폐업신고를 할 수 없다.

② 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 따라 폐업신고를 하지 아니하는 자에 대하여는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 폐업한 사실을 확인한 후 허가 또는 등록·신고사항을 직권으로 말소할 수 있다.

----- 시장
· 군수 등 에 게 -----

⑤ 시장·군수등은 -----

⑥ 시장·군수등 -----

제61조(폐업 및 직권말소) ① 제55조부터 제57조까지에 -----

----- 시장·군수등에게

- 제66조 및 제68조에 -----

② 시장·군수등은 -----

③ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제2항의 직권말소를 위하여 필요한 경우 관할 세무서장에게 제25조 또는 제26조에 따라 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자의 폐업신고 또는 사업자등록의 말소 여부에 대한 정보 제공을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 관할 세무서장은 「전자정부법」 제36조제1항에 따라 이에 대한 정보를 제공하여야 한다.

제31조(사후관리) ① 문화체육관광부장관은 게임물의 공정한 등급분류, 유통 및 이용제공의 건전한 영업질서 확립을 위하여 위원회의 게임물 유통과 관련된 사후관리 업무, 등급분류기관 및 게임물 관련사업자에 대하여 이 법의 준수 여부에 관한 사항을 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 주기적으로 조사하고 관리하여야 한다.

② 문화체육관광부장관, 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 "시·도지사"라 한다) 또는 시장·군수·구청장은 다음 각 호의 목적을 위하여 필요하다고 인정되는 때에는 게임물 관련사업자에 대하여 필요한 보고를 하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 영업소 등에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다.

1. 게임물의 유통질서 확립
2. 게임물의 사행행위에의 이용 방지
3. 게임물의 사행성 조장 방지

③ 시·도지사 및 시장·군수·구청장은 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임물 관련사업자 실태보고서를 문화체육관광부장관, 행정안전부장관, 경찰청장 및 대통령령에서 정하는 관계 행정기관의 장에게 주기적으로

③ 시장·군수등은-----

-----제55조부터 제57조 까 지 에-----

-----제37조제1항에-----

제62조(사후관리) ① -----
-----게임의-----

-----진흥원의 게임 유통과-----
-----게임관련사업자의-----

② -----

-----게임관련사업자에-----

-----게임제공업의 영업소 등에-----

1. 게임의-----
 2. 게임의-----
- <삭 제>

③ -----

-----게임관련사업자-----

제출하여야 한다.

④ 2항의 규정에 따라 출입·검사를 하는 관계공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

제31조의2(국내대리인의 지정) ① 국내에 주소 또는 영업장이 없는 게임배급업 또는 게임제공업을 영위하는 자로서 게임 이용자 수, 매출액 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 다음 각 호의 사항을 대리하는 자(이하 "국내대리인"이라 한다)를 서면으로 지정하여야 한다.

1. 제31조제2항에 따른 보고의 이행

2. 제33조에 따른 게임물 표시의무의 이행

<신 설>

② 국내대리인은 국내에 주소 또는 영업장이 있는 자로 한다. <후단 신설>

<신 설>

<신 설>

<신 설>

③ 제1항에 따라 국내대리인을 지정한 때에는 다음 각 호의 사항을 「약관의 규제에 관한 법률」 제3조제1항에 따라 게임물 관련사업자가 작성하는 약관에 포함하여야 한다.

1. 국내대리인의 성명(법인의 경우에는

④ (현행과 같음)

제63조(국내대리인의 지정) ① (현행과 같음)

1. 제24조에 따른 게임 표시의무의 이행

2. 제62조제2항에 따른 보고의 이행

3. 제22조에 따른 게임 이용자의 피해를 예방하기 위한 노력

② -----
----. 이 경우 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 법인이 있는 게임 관련사업자는 그 법인 중에서 국내 대리인을 지정하여야 한다.

1. 해당 게임관련사업자가 설립한 국내 법인

2. 해당 게임관련사업자가 임원 구성, 사업 운영 등에 지배적인 영향력을 행사하는 국내 법인

③ 제1항에 따라 국내대리인을 지정한 게임관련사업자는 국내대리인이 업무를 충실히 수행하도록 대통령령으로 정하는 바에 따라 교육하고 업무현황을 점검하는 등의 관리·감독을 하여야 한다.

④ -----

----- 게임관련사업자가 -----

1. (현행과 같음)

그 명칭 및 대표자의 성명을 말한다)
2. 국내대리인의 주소(법인의 경우에는
영업장 소재지를 말한다), 전화
번호 및 전자우편주소

④ 국내대리인이 제1항 각 호와 관
련하여 이 법을 위반한 경우에는 게
임물 관련사업자가 그 행위를 한 것
으로 본다.

⑤ 국내대리인은 제1항에 따른 게임
물 관련사업자와 유효한 연락수단을
확보하여야 한다.

<신 설>

제38조(폐쇄 및 수거 등) ③ 문화체육
관광부장관, 시·도지사 또는 시장·
군수·구청장은 유통되거나 이용에
제공되는 게임물 또는 광고·선전물
등이 다음 각 호의 어느 하나에 해
당하는 때에는 이를 수거하거나 폐
기 또는 삭제할 수 있다. 다만, 제2호
의 경우 「사행행위 등 규제 및 처
벌특례법」에 의한 사행행위영업을
하는 경우를 제외한다.

1. 등급분류를 받지 아니하거나 등급
분류를 받은 것과 다른 내용의 게
임물

1의2. 시험용 게임물로서 제21조제1
항제3호의 대통령령으로 정하는 대
상·기준과 절차 등을 위반한 게임
물

2. 사행성게임물에 해당되어 등급분
류가 거부된 게임물

2의2. 제2조제6호다목의 대통령령으
로 정하는 종류 및 방법 등을 위

2. (현행과 같음)

⑤ -----
-----게
임관련사업자가 -----

⑥ ----- 게임
관련사업자와 -----

⑦ 문화체육관광부장관은 게임관련
사업자가 제1항에 따른 국내대리인
지정 기준에 해당되는지를 확인하기
위하여 해당 게임관련사업자에게 게
임 이용자 수, 매출액 등 대통령령으
로 정하는 사항에 관한 자료의 제출
을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을
받은 게임관련사업자는 정당한 사유
가 없으면 그 요청에 따라야 한다.

제66조(수거 및 폐기) ① -----

--- 게임 -----

-----제3
호 --- 「사행행위 등 규제 및 처벌
특례법」 제2조제2호에 따른 -----

1. -----
----- 게
임

2. ---- 게임---- 제37조제2항제3호의

-----게임

3. 제2조제1호가목에 -----
----- 게임

4. 제2조제10호다목의 -----

반하여 제공된 게임물
 3. 제25조에 따라 등록을 하지 아니
 한 자가 영리의 목적으로 제작하거
 나 배급한 게임물
 4. 제34조의 규정을 위반하여 배포·
 게시한 광고·선전물
 5. 게임물의 기술적 보호조치를 무력
하게 하기 위하여 제작된 기기·장
치 및 프로그램
 <신 설>

④ 제3항에 따라 관계공무원이 해당
게임물 등을 수거한 때에는 그 소유
자 또는 점유자에게 수거증을 교부
하여야 한다. 다만, 수거증의 인수를
거부한 경우에는 그러하지 아니하다.

⑤ 문화체육관광부장관, 시·도지사
 또는 시장·군수·구청장은 제3항
 각 호의 게임물 등에 대한 단속을
 함에 있어서 필요한 때에는 협회등
 에 협조를 요청할 수 있으며 협조요
 청을 받은 협회등은 이에 따라 필요
 한 협조를 하여야 한다.

⑥ 제1항 및 제3항에 따라 게시물의
부착·봉인·수거·폐기 등의 처분
을 하는 관계 공무원이나 협회등의
임·직원은 그 권한을 표시하는 증
표를 지니고 이를 관계인에게 내보
여야 한다.

⑨ 문화체육관광부장관은 제33조제2
항을 위반하여 확률형 아이템의 종
류 및 종류별 공급 확률정보 등을
표시하지 아니하거나 거짓으로 표시
한 게임물을 유통시키거나 이용에
제공한 자에 대하여 시정을 명할 수
있다. 이 경우 시정을 명하기 전에
문화체육관광부장관은 시정 방안을
정하여 이에 따를 것을 권고할 수
있다.

----- 게임
 5. 제55조에 -----

----- 게임
 6. 제28조를 -----

7. 게임의 -----

8. 제59조제2항제6호를 위반하여 제
공한 자동으로 게임 이용·진행이
가능하도록 하는 기기·장치

② 제1항에 -----
게임 -----

거부하거나 인수할 수 없는 경우에
는 -----

③ -----

 ----- 게임 -----

 ----- 협회등은 이에 따라야
한다.

④ ----- 수거
등의 처분을 -----

제67조(시정조치 등) ① -----
제24조제2항을 -----

 -- 게임을 -----
 ----- 다음 각 호의
시정을 명할 수 있다. -----

<신 설>

<신 설>

⑦ 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하는 등의 시정을 명할 수 있다. 이 경우 사전에 위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거쳐야 한다.

<신 설>

1. 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등의 표시
2. 표시된 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등의 정정
3. 시정조치를 받은 사실의 공표
4. 확률형 아이템 관련 피해 예방 및 구제에 필요한 조치
5. 재발방지를 위한 조치
6. 그 밖에 위반행위의 시정을 위하여 필요한 조치

② 문화체육관광부장관은 제63조제1항을 위반하여 국내대리인을 지정하지 아니한 자에 대하여 다음 각 호의 시정을 명할 수 있다. 이 경우 시정명령 이전에 문화체육관광부장관은 시정 방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.

1. 국내대리인의 지정
2. 시정조치를 받은 사실의 공표
3. 그 밖에 위반행위의 시정을 위하여 필요한 조치

③ -----
-----게임-----
-----다음 각 호의-----

1. 제66조제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우
2. 제1항 전단에 따른 문화체육관광부장관의 시정명령을 따르지 아니한 경우
3. 제2항 전단에 따른 문화체육관광부장관의 시정명령을 따르지 아니한 경우

⑧ 문화체육관광부장관은 제28조제1항제2호의2를 위반하여 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하는 자에 대하여 그 운영방식을 개선하거나 그 기기·장치 등을 개선 또는 삭제하도록 하는 등의 시정을 명할 수 있다. 시정명령 이전에 문화체육관광부장관은 시정방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.

⑩ 제7항부터 제9항까지에 따라 시정권고나 시정명령을 받은 자는 7일 이내에 조치를 완료하고 그 결과를 게임물관리위원회위원장 또는 문화체육관광부장관에게 통보하여야 한다.

⑪ 게임물관리위원회위원장 또는 문화체육관광부장관은 제7항부터 제9항까지에 따른 시정권고나 시정명령의 대상이 되는 자에게 사전에 의견제출의 기회를 주어야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 공공의 안전 또는 복리를 위하여 긴급한 경우
2. 의견청취가 현저히 곤란하거나 명백히 불필요한 경우
3. 명백한 의사로 의견제출을 포기하거나, 정당한 이유 없이 의견제출을 지연하는 경우

제36조(과징금 부과) ① 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 게임물 관련사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여 영업정지처분을 하여야 하는 때에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 영업정지처분에 갈음하여 10억원 이하의 과징금을 부과할 수 있다. 다만, 제3호는 제26조제2항에 따라 정보통신망을 통한 게임제공업 등록을 한

④ ----- 제59조제1항제3호 및 제59조제2항제7호를 게임의 -----

⑤ 제1항부터 제4항까지에 따라 ---
문화체육관광부장관에게 -----

⑥ 문화체육관광부장관은 제1항부터 제4항까지에 따른 -----

1. (현행과 같음)
2. (현행과 같음)
3. (현행과 같음)

제68조(과징금 부과) ① 시장·군수등은 게임관련사업자가-----

-----제55조제1항에-----

자에 한정하여 적용한다.

3. 제32조제1항제2호에 따른 유통금지 의무 등을 위반한 때

1. 제26조제1항·제2항 또는 제3항 본문의 규정에 따른 허가기준·등록기준을 갖추지 아니한 때

2. 제28조제1항제4호, 제5호, 제5호의2 및 제6호부터 제8호까지에 따른 준수사항을 위반한 때

<신 설>

② 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항에 따라 과징금으로 징수한 금액에 상당하는 금액을 다음 각 호의 용도에 사용하여야 하며 매년 다음 연도의 과징금 운용계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 건전한 게임물의 제작 및 유통
2. 게임장의 건전화 및 유해환경 개선
3. 모범영업소의 지원
4. 불법게임물 및 불법영업소의 지도·단속활동에 따른 지원
5. 압수된 불법게임물의 보관장소 확보 및 폐기

③ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항에 따른 과징금을 납부하여야 할 자가 납부기한까지 이를 납부하지 아니하는 때에는 「지방행정제재·부과금의 징수 등에 관한 법률」에 따라 징수한다.

④ 제1항에 따라 과징금을 부과하는 위반행위의 종별·정도 등에 따른 과징금의 금액과 그 부과절차 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

1. 제26조제1항제4호에-----

2. 제55조, 제56조, 제57조 -----

3. 제59조제1항제3호, 같은 조 제2항 제1호부터 제6호까지에 -----

② 제1항에도 불구하고 정보통신망을 통한 게임제공업 등록을 한 자에게 영업정지처분을 하여야하는 때에는 제1항에 따른 영업정지처분에 갈음한 과징금을 부과하여야 한다.

③ 시장·군수등은 -----

1. --- 게임의 -----

2. (현행과 같음)

3. (현행과 같음)

4. 불법게임 -----

5. ---- 불법게임의 -----

④ 시장·군수등은 -----

⑤ (현행과 같음)

○ 개정안 제59조는 게임관련사업자의 준수사항을 규정하고 있으며, 게임관련사업자에게 경품 제공을 원칙적으로 허용하고(기존 금지조항 삭제), 준수사항을 대통령령으로 위임하도록 한 규정을 삭제하고 있음. 또한, 특정장소형게임 관련 사업자에 대하여는 사행행위 인지 시 형사고발 등의 조치 의무를 신설하고, 자동으로 게임 이용·집행이 가능하도록 하는 기기·장치의 제공을 금지하는 등 준수사항을 추가하고 있음. 이에 대하여 문화체육관광부는

다음과 같이 추가적인 검토가 필요한 부분이 있다는 의견을 제시하였음.

- 경품 제공의 전면적 허용은 디지털게임의 사행화를 초래하고 이용자 피해를 유발할 우려가 있으며, 기존의 포지티브 규제를 네거티브 방식으로 전환할 경우 신종 경품형 서비스로부터 이용자 보호가 어려워질 수 있음.
- 게임관련사업자의 준수사항을 대통령령으로 정하도록 한 규정을 삭제할 경우, 웹보드게임 등 사행성 모사 게임에 대한 방지 방안을 규율할 근거가 사라지게 되므로 현행과 같이 위임 규정을 존치할 필요가 있음.
- 특정장소형게임 관련 사업자에게 자동으로 게임을 이용·집행할 수 있는 기기·장치의 제공을 금지하는 개정안에 대해서는, 이른바 ‘수동진행장치’ 등 변종 장치를 포함할 수 있도록 규정 범위를 보완할 필요가 있음.
- 특정장소형게임 관련 사업자에게 경품 제공을 예외적으로 허용하는 조항에 대해서는, 현장에서 ‘일반적인 홍보 또는 판촉 목적’으로 위장하여 사행성을 조장할 우려가 크고, 단속 실효성이 저하될 수 있다는 점에서 신중한 검토가 필요함.

- 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 등급 위반 게임 제공 금지 규정을 삭제하는 것은 청소년이 성인용 게임을 이용하는 행위를 사업자가 관리해야 하는 직접적 의무를 약화시키는 것으로, 현행 규정을 유지하여 법 집행의 명확성을 확보할 필요가 있음.
- 청소년 출입 관련 주민등록증 등 증표 요구 근거 조항을 삭제하는 것은 청소년 출입시간 준수를 위한 현행 관리체계를 약화시킬 수 있으므로, 현행 규정을 유지할 필요가 있음.
- 개정안 제62조는 게임물의 사후관리에 관한 규정으로, 현행법상 사후관리 항목 중 ‘게임물의 사행성 조장 방지’를 삭제하고, 게임물의 유통질서 확립과 게임의 사행행위예의 이용방지만을 남긴 내용임.
- 이에 대하여 문화체육관광부는, 사행행위(도박)에 대한 사후관리뿐만 아니라 사행성이 높은 게임에 대해서도 지속적인 관리가 필요하므로, 현행법과 같이 ‘사행성 조장 방지’ 항목을 유지할 필요가 있다는 의견을 제시하였음.
- 개정안 제63조는 해외게임사의 국내대리인 지정제도를 보완하여, 국내 법인을 우선 지정하도록 하고, 본사에 국내대리인에 대한 관리·감독 의무를 부과하며, 문화체육관광부장관이 관련 자료 제출을 요구할 수 있도록 한 내용임.

- 이에 대하여 문화체육관광부는, 현행 제도가 국내대리인 지정에 관한 실질적 운영기준이 부족하여 형식적 지정에 그칠 우려가 있으므로, 국내 법인을 우선 지정하도록 하고 본사의 관리·감독 의무를 부과하며 자료제출 근거를 명확히 하는 것은 제도의 실효성을 높이기 위한 보완으로서 타당하다는 의견을 제시하였음.
- 개정안 제66조는 자동으로 게임 이용·진행이 가능하도록 하는 기기·장치에 대해서도 수거·폐기·삭제가 가능하도록 규정하고 있음.
- 이에 대하여 문화체육관광부는, 오프라인 게임장에서 사행성을 조장하는 자동진행장치(일명 ‘똑딱이’) 등 불법 기기에 대해 명확한 수거·폐기 근거가 미흡하여 단속에 어려움이 있었으나, 개정안에서 이를 위반한 기기에 대한 수거·폐기 근거를 마련함으로써 사행성 조장 행위에 대한 강력한 규제·단속·처벌 체계가 완성된다는 점에서 개정의 필요성을 인정하였음. 다만, 현장에서는 ‘수동진행장치’ 등 변종 장치가 시장에 유통·제공되고 있어, 이를 포괄적으로 대응할 수 있도록 규정 범위를 보완할 필요가 있다는 의견을 제시하였음.

문 의 처
02)6788-5376

참고 1

타 부처 의견

부처명	의견 주요내용
기획재정부 조세특례 제도과	• 개별법에 세제지원 관련 사항 정하는 것은 신중 필요 - 조세특례의 신설은 조세특례제한법 등 일부 법률을 통해서만 가능*하며, 주기적 평가를 거쳐 비과세·감면을 정비하도록 하는 조세특례제한법 취지와 상충 * 이 법, 「국세기본법」 및 조약과 다음 각 호의 법률에 따르지 아니 하고는 조세특례를 정할 수 없다.(조특법 제3조제1항) - 개별법에 근거 규정이 없더라도 필요시 조세특례제한법에 규정 하여 세제지원 가능, 개별법에 근거 규정을 둘 실익 없음
기획재정부 경영관리과	• 게임진흥원 설립에 대한 신중 필요 - 문화산업 분야 및 각 공공기관이 수행 중인 기능을 종합적으로 검토한 후, 기관 신설 여부를 판단할 필요가 있음 - 기능 중복 방지 및 행정 효율성 제고를 위해 신규 기관 신설보 다는 주요 기능을 통합하는 방향으로 기관 체계 정비 필요 - 특정 문화산업 분야(게임)만 별도로 분리하여 기관을 신설하는 것은 정책 일관성 및 형평성 측면에서도 우려
금융위원회 중소금융과	• 여신전문금융업법 인용조문 수정 필요 - 현행 여신전문금융업법이 인용하는 조문*과 개정안이 인용하는 조문**이 대응되지 않음 * 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호의2에 따른 사행성게임물 ** 「게임문화 및 산업 진흥에 관한 법률」 제2조제1호가목에 따른 게임 ⇒ “「게임문화 및 산업 진흥에 관한 법률」 제2조제2호에 따른 사행행위 등에 해당하는 게임”으로 수정
성평등 가족부 청소년보호 환경과	• 전체이용가 게임물의 본인인증과 법정대리인 동의 의무 면제 신중 필요 - 아동·청소년의 게임 과몰입 예방을 위해 신중 검토 필요 - 전체이용가 게임물도 청소년의 게임 과몰입을 유발할 수 있으므로 보호자의 올바른 게임 이용 습관 등의 지도를 위해 본인인증과 친권자 등의 동의가 필요 - 또한 「청소년 보호법」 제24조 및 제25조에도 보호자의 교육권을 보장하고 가정 내 자율적 조치를 위해 16세 미만의 청소년의 경우 게임물 회원가입 시 친권자 등의 동의와 게임물의 기본 사항에 대한 고지의무를 규정하고 있음 • 부칙 제5조(다른 법률의 개정)에 「청소년 보호법」 개정 필요 내용 추가 - 「청소년 보호법」에 「게임산업진흥에 관한 법률」 또는 조문을 인용한 규정이 있으므로 일괄 개정 필요

참고 2

협회 의견

협회명	의견 주요내용
한국게임 산업협회	• 정의규정에 대한 재검토 필요 - 게임의 범위가 축소되어 크레인게임(인형뽑기) 등에 대한 입법 공백 발생 - 개정안 제2조 제1호 가목에 정의하는 “사행행위 등에 해당하는 게임”과 제2호 각목의 관계는 체계정당성 위반 구조, 특히 나목(‘베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임’)은 사행행위의 범위를 벗어나는 것으로 삭제 필요 - “특정장소형게임”을 “특정한 물리적 장소 게임”으로 수정하여 혼란 최소화 필요 • 자율규제 보완 필요 - 자율규제 자발적 준수성 높이기 위해 인센티브 필요. 「전기통신사업법」과 같이 과징금 산정 시 고려요소 편입 등 자율규제 준수 유인 확보 필요 • 진흥원이 진흥과 규제를 수행할 경우 균형 무너지게 될 우려 있음 - 독임제 기구인 게임진흥원이 직접 내용규제(등급분류) 사무 하는 것은 위헌의 가능성 배제할 수 없음 • 등급분류 민간이양 보완 필요 - 디지털게임 등급분류 업무 담당 합의제 심의기구 부존재. 디지털게임 장르는 「청소년보호법」 제7조제1항 단서의 “각 심의기관”에 없는 것으로 간주되어 청소년유해매체물 지정 대상 될 수 있음